

REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
NUMERO 5 • 350 PTA.
Mega SEGA
MEGA TEC
Lo que estabas esperando
Mortal Kombat
Mortalmente interesante
Flashback
Mapa de juego
F1 World Championship
¿Jugamos a las carreras?
Mega CD
¡Por fin está aquí!

MEGA

TU MEGA DRIVE
MA

10
5
0
VOLUME
ON
OFF
POWER
RESET
16-BIT
POWER — ON
MEGA DRIVE SEGA

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE: MEGA



ELEVADA A LA AXIMA POTENCIA

REALIDAD ABSOLUTA

Enfrentate a un reproductor de Compact Disc. A personajes reales en un mundo igual que el tuyo a una velocidad instantánea. Es la realidad absoluta.

MEMORIA INTEGRAL

Consigue una Memoria RAM de 6 Megabits, 512 KBIT PCM, 126 KBIT memoria caché, y una respuesta de arranque de 1 MBIT BIOS. Juegos de **5000** MEGAS te irán abriendo paso. Es la memoria integral.



SONIDO TOTAL

Un sonido estéreo de 8 canales para reproducir la voz de personajes reales,sentir unos efectos de lujo, y dar caña a tus Compact Discs. Es el sonido total.



DRIVE

LA LEY DEL MAS FUERTE



EDITORIAL

DIRECTOR
Fernando López
JEFE DE REDACCION
Oscar del Moral
SECRETARIA DE REDACCION
Pilar Manzanera
REDACCION
LH Servicios Informáticos
Antonio García-Verdugo
Virginia Aranda
Virginia Fernández
AUTOEDICION
DataPress S.A.
Alberto Caffaratto
Luis Marín
DIBUJOS * FOTOGRAFIAS
Antonio Perera
Albino López
DISEÑO DE PORTADA
Carlos González-Amezúa
EMAP IMAGES
DIRECTOR EDITORIAL
Julian Rignall
DISEÑO
Osmond Brown
PUBLICIDAD
EMAP IMAGES
Tony Gray
07-44-71-9726700
MP CONSULTORES
Alberto Baquero
C/ Don Quijote, 39 - 2º C
Tno: (91) 534 96 46
Fax: (91) 534 96 57
JEFE DE PRODUCCION
Eduardo Agudelo
FILMACION
DATA PRESS S.A.
FOTOMECANICA
RODACOLOR
LITOSCAN
IMPRESION
COBRHI, SA Industria Gráfica
AJALVIR Tel.: (91) 884 40 18
MARKETING
Marcus Rich
Sarah Hillard
ADMINISTRACION
CONSEJERO DELEGADO
Clive Pembridge
EMAP IMAGES
DIRECTOR GERENTE
Terry Pratt
DIRECTOR DE LA PUBLICACION
Mark Swallow
EMAP España
Ginzo de Limia, 53 - Bajo
28034 MADRID
Faxx (91) 738 70 61
Tno: (91) 378 14 00
EMAP Images
30-32 Farringdon Lane
London EC 1R 3AU
Tel: 07-44-71-9726700
D.L: M. 12823-1993

LA GRAN NOVEDAD

Lo estabais pidiendo desde el primer número, queríais secciones más técnicas, secciones que os introdujeran de lleno en el mundo de la alta tecnología de los videojuegos, queríais mapas de juego, información avanzada y páginas repletas de palabras que seguramente os parecerán tecnológicamente complicadas y difíciles de entender. Pasar a la página 61 y .... ¡Sorpresa! Esas tan deseadas páginas están ahí. Con el nombre de Mega Tec, **Mega** porque esta revista se llama Mega Sega y **Tec** porque lo que os vamos a ofrecer desde esas páginas es tecnología. Para comenzar esta nueva sección hemos decidido ofreceros algo que seguramente os va a gustar y que, nos apostamos un cartucho de Cool Spot, seguro que devoraréis ávidos de información en menos de lo que se tarda en decir Mega Sega (a pesar de que el record lo tiene la vocecilla del anuncio de televisión, sí, hombre, aquel que emitimos por televisión para que todos nos conocierais).

Una vez acabado el verano, también retomamos el tamaño original de la revista y como seguramente habréis notado al comprar la revista, tenemos 132 páginas otra vez. Páginas llenas de información actualizada y completa con los últimos lanzamientos en cartucho para Mega Drive, Master System y Game Gear, así como de la nueva estrella Sega, el Mega CD. Como siempre, dentro encontraréis las habituales secciones, con nuevos bríos y ganas para esta nueva temporada que, en este mes de septiembre, se abre ante todos nosotros. Estaremos a vuestro lado para los ratos de ocio de los que dispongáis entre página de libro de estudio y cuartilla de apuntes. Es cuestión de tomárselo con filosofía y no rendirse ante nada.

¡Consoleros del Mundo! ¡¡Uníos!!

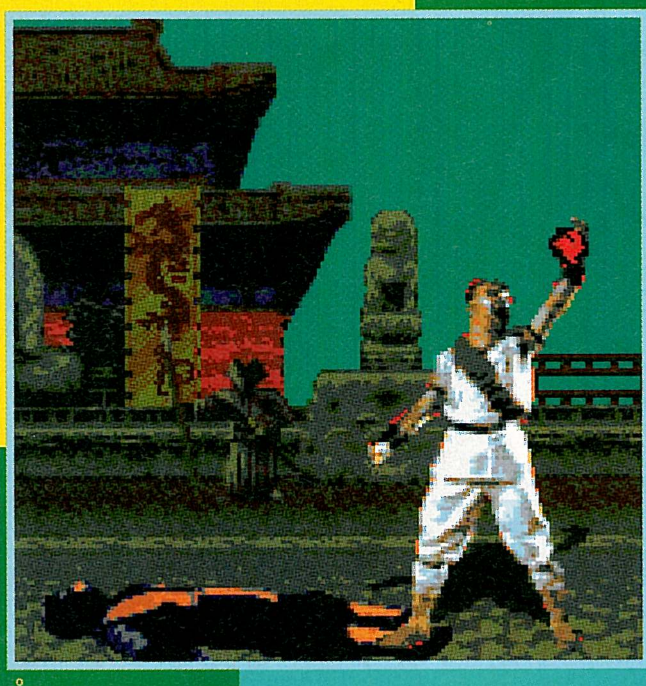


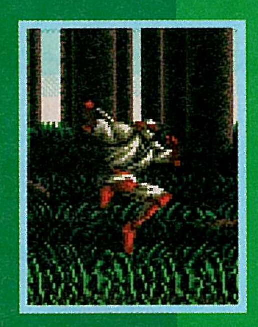
FANTASTIC DIZZY
Fántastico

LA PORTADA

MORTAL KOMBAT 18
¡Guau! Hasta que llegue Street Fighter II, Mortal Kombat es lo mejor

F1 WORLD CHAMPIONSHIP 30
El mejor simulador de carreras de Fórmula Uno para Mega Drive









A OJO

GUNSTAR HEROES 106

SUPER BASEBALL 2020 108

CHUCK ROCK II 110

HAUNTING POLTERGUY 112

FANTASTIC DIZZY 114

¡A JUGAR! con MEGA DRIVE

ROCKET NIGHT ADVENTURES 22
Despues de una breve noticia y un gran A OJO, en estas páginas descubrirás más secretos de este super juego

POPULOUS II 26

SHINOBI III 34

ULTIMATE SOCCER 38
Otro gran juego de fútbol para Mega Drive

J LEAGUE PRO STRIKER 48

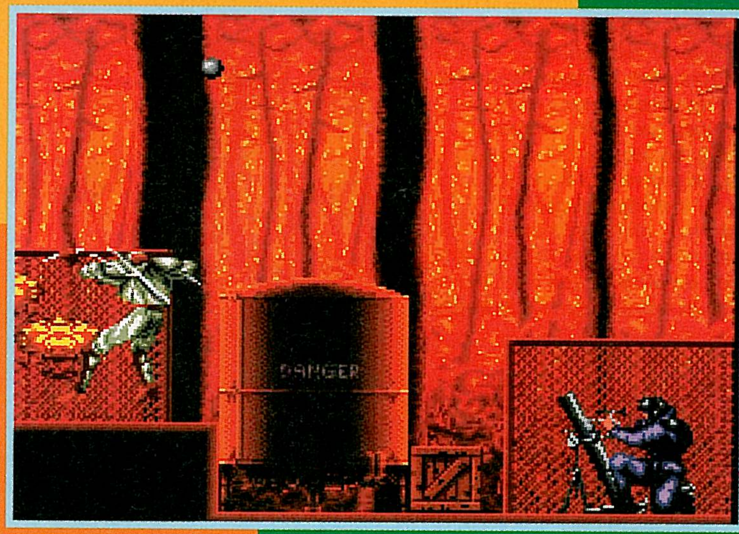
SLAP FIGHT 52

JACK NICKLAUS POWER CHALLENGE 56

BUBSY 58
Tu Mega Drive se llena de héores, aquí tenemos otro nuevo

MARIO





Y HOY, ¡REPETIMOS DE NUEVO!

EDITORIAL 4

NOTICIAS 8
Lo más fresquito

PISTAS 86
Cómo terminar Mickey Mouse, Another World, y alguna que otra cosilla más

SE ACABA EL TIEMPO 98

LOS MEJORES 99
¡Cómo, aún no has enviado tu record!

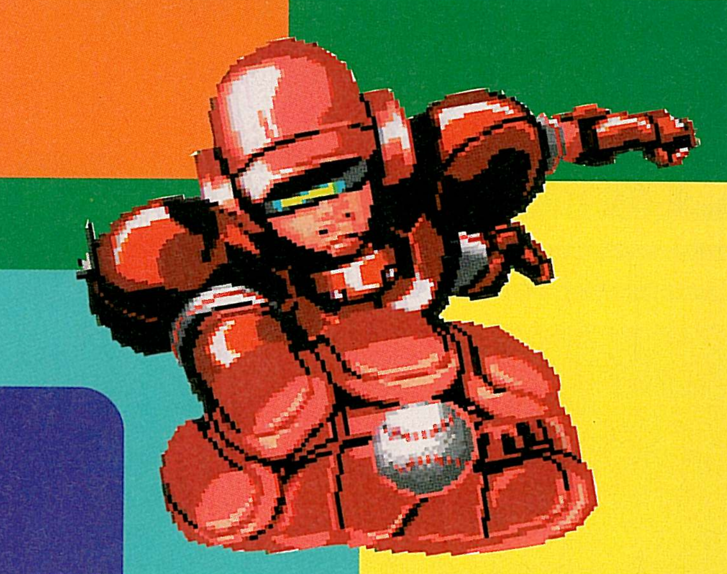
MEGA GOLFO 100
Parece que tiene cuerda para rato

TOP 10 104
Mes tras mes, la lista no se mueve, parece que no hay juegos buenos

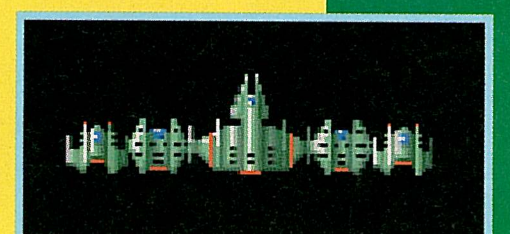
PREGUNTAS Y RESPUESTAS 116
¡Hala, otra de preguntas!

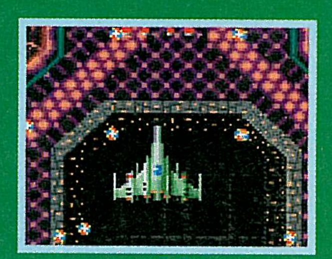
GALERIA 118
¿Qué juego te vas a comprar este mes?

RASTRILLO 128
Intercambia tus cartuchos



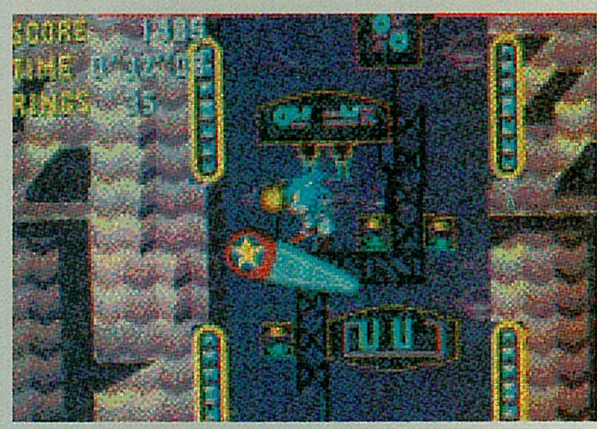






SUPER SPEEDY SONIC

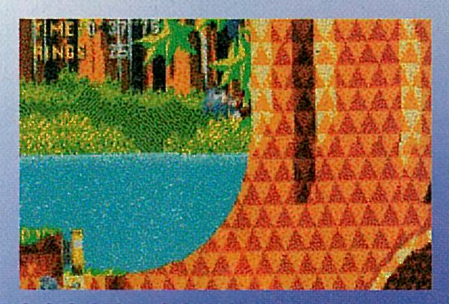


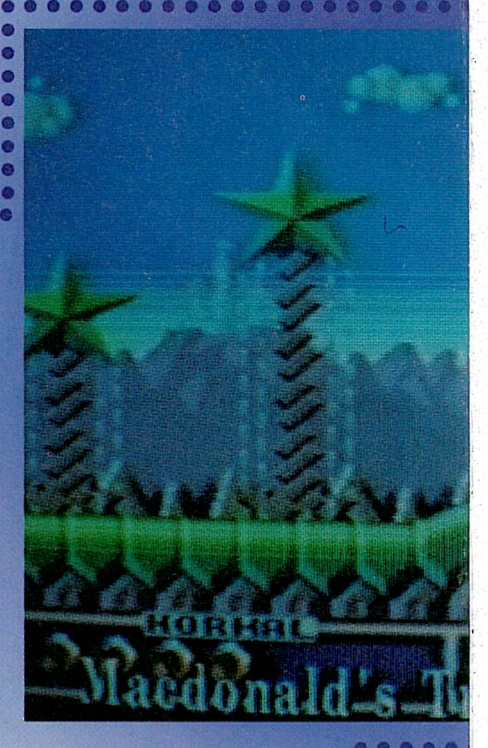


JUEGO NUEVO
POR SEGA
MEGA CD

Alégrate la vista con estas megaexclusivas imágenes del erizo más famoso de todos los tiempos en su esperada saga para CD, que aparecerá en las estanterías de tu tienda favorita el año próximo por cortesía de Sega.
Por lo que ya hemos podido sacarles hábilmente a nuestras distintas fuentes, parece que el desarrollo de juego del debut en CD de Sonic va a ser muy parecido a los otros dos juegos que ya conoces para la Mega Drive. Por supuesto, incorporará algunas cosas nuevas como un misterioso movimiento fabuloso por parte de nuestro coleguilla espinoso y azulado. La música CD está a la orden del día, ya que Sonic se enfrenta a Robotnik acompañado de todo tipo de melodías pegadizas.
Por supuesto, todo esto está muy bien, pero casi vamos a tener que rezar para que en otras áreas se produzcan las diferencias suficientes, como en la velocidad y en los diseños de niveles, para que la adquisición del producto merezca la pena.
Corren rumores de que en su nueva aventura va más rápido (además tiene menos posibilidades de que sea una patraña si ahora va tan rápido como para viajar a través del tiempo) pero tan pronto como podamos hacernos con una copia te contaremos todos los pormenores para que sigas estando enterado de las andanzas de este simpático animalillo.







LA CREME DE LA CREME DE KONAMI

JUEGO NUEVO
POR KONAMI
MEGA CD

Konami tiene ya un pie en el mercado de Mega CD, ya que ha lanzado una conversión de máquina de monedas de Lethal Enforcers. En el original, el juego incluía una pistola láser con la que (¡sorpresa, sorpreeeesa!) tenías que disparar a los malos que aparecían delante de tus narices. Incluye voces digitalizadas que (como puedes ver en estas pantallas) Konami se las ha arreglado para emular muy bien en el Mega CD. Te ofrecemos la novedad al completo tan pronto como la tengamos en nuestras manos.



¿QUIEN PASA EL DISCO?

JUEGO NUEVO
POR EA
MEGA DRIVE

Prepárate para otra continuación más de simulación deportiva de Electronic Arts para la Mega Drive (NHL Hockey'94). El juego conserva las fenomenales funciones de su predecesor, NHLPA Hockey'93, pero incluye un mogollón de cosas nuevas, siendo la más notable la incorporación del nuevo 4-WAY-PLAY de EA, que permite a cuatro jugadores competir dos contra dos. Esta segunda parte es mucho más rápida e incluye una opción de portero manual de forma que el jugador sea el único culpable de que los balones vuelen directos al fondo de la red. El cartucho incluye también lanzamientos de volea para los delanteros, lanzamientos de penalty dentro del juego, una opción de saque de penalties, nuevas animaciones de público y respaldo del lanzador. Por lo que hemos visto ya del juego, nos da la impresión de ofrecer una buena cantidad de mejoras con respecto a la primera parte (es más rápido, y la opción de cuatro jugadores simultáneos mejora enormemente el factor de diversión). ¡Muy pronto tendrás un artículo completo!



BIG MAC Y LOS CHIPS DE SILICIO

JUEGO NUEVO
POR SEGA
MEGA DRIVE

Echa un vistazo a estas exclusivas instantáneas de McDonalds Treasure Land Adventure, sacadas de recientes fotografías realizadas por la cámara espía de MEGA SEGA.
Como puedes ver, es un juego de plataforma basado en las payasadas hamburgueseras de Ronald McDonald. A su favor podemos decir que la acción parece rápida y fluida, incluso aunque sea otro juego más de plataforma. ¡Arrghhh!
¿Cómo resulta de la comparación con el otro juego de plataforma de McDonalds, Global Gladiators? Averígualo en próximas entregas de MEGA SEGA, donde te ofrecemos más detalles.







CARNICERIA EN CD

JUEGO NUEVO
POR VIRGIN
MEGA CD

La película más reciente de 1993 en el Reino Unido, Demolition Man, llega para la Mega CD de la mano de los talentos combinados de Virgin Games y la Warner Bros (y la mismísima superestrella del film, Sylvester Stallone, va a filmar escenas por separado, exclusivamente para el juego). Stallone y su compañero en la película, Wesley Snipes, serán filmados en un fondo de pantalla azul, y esto, unido al metraje especial integrado en el juego, proporcionarán lo que Virgin espera que sea "una versión enormemente realista de la película".
En ella, Snipes hace el papel de un terrorífico criminal del futuro que, como castigo, ha sido congelado para toda la eternidad. Pero accidentalmente se descongela y hace estragos en todo el mundo. La única forma de detenerle es descongelando también al hombre que lo atrapó (aquí entra en escena Stallone, un tío duro, que no descansará hasta que Snipes vuelva a estar convertido en cubito de hielo). El resultado es una película con mucha acción que de toda corazón esperamos se refleje en el juego. Más noticias muy pronto.



MAS DUNE

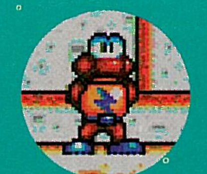
JUEGO NUEVO
POR VIRGIN GAMES
MEGA DRIVE



Virgin Games está en estos momentos codificando para el nuevo Dune II, la brillante continuación del juego original para PC (que también puedes ahora adquirir para el Mega CD).
La idea del juego es tomar el control de una de las principales familias de Arrakis y cosechar la Especia (la droga más preciosa del universo, que Arrakis posee en abundancia). Con el dinero obtenido con la Especia, puedes ampliar tus operaciones y comprar nuevo equipo para cosechar o nuevas armas. Necesitas estas armas con bastante urgencia porque hay otras dos familias en Arrakis decididas a dominar el planeta para sus propios fines.



Hemos podido echar un primer vistazo al juego y tiene un aspecto absolutamente brillante, ya que combina toda la diversión constructiva de Sim City con la estrategia de los mejores juegos de guerra del mercado. Espera nuevos informes en posteriores números de MEGA SEGA



UN PEZ ¿FUERA DEL AGUA?



JUEGO NUEVO
POR EA
MEGA DRIVE

El pez más famoso y distinguido de todos, James Pond, ha vuelto en su cuarta aventura para la Mega Drive en James Pond III: Operation Starfish. El diabólico doctor Maybe ha vuelto también para sembrar la destrucción en el mundo. Su nuevo plan es destruir los yogures, el helado y el queso desde la luna, monopolizar y cambiar el aspecto del mercado lácteo como ahora lo conocemos. F.I.5.H. ha descubierto su conspiración y ha enviado a Pond para dejarlo fuera de combate. Armado con un montón de poderes especiales como son las botas de succión para caminar por cualquier superficie, un traje de frutas que le sirve también como arma mortífera si cae sobre el enemigo, cohetes y botas antigravedad, Pond también conduce un buggy lunar, una máquina taladradora, un gusano lunar gigante y un minicohete. El juego también presenta al nuevo compañero de Pond, Finnius Frog, que le sigue en su aventura para salvar el mundo, Más noticias en próximas entregas.





(EL ULTIMO GRAN HEROE)



JUEGO NUEVO
POR SONY
MEGA DRIVE

Al mismo tiempo que la película está en todo su apogeo en las pantallas de nuestro país, Sony va a lanzar el nuevo éxito de Arnie, El Ultimo Gran Héroe, en toda una línea de matamarcianos implacables para Mega Drive, Mega CD, Master System y Game Gear. La historia trata del joven Danny Madigan que, con ayuda de un billete mágico, se introduce accidentalmente en la pantalla del cine y se encuentra con su héroe y con la estrella de su película favorita (el duro policía Jack Slater -Arnie-). Al principio Danny sufre espasmos de éxtasis al encontrarse con todos los grandes héroes de la película, pero las cosas empeoran terriblemente cuando su billete mágico cae en manos de rufianes que vuelven al mundo real para continuar con sus cobardes actos. El jugador, como Slater, su hija Whitney o un gato detective de dibujos animados muy especial, tendrá que perseguir a los malos y acabar con sus fechorías a través de seis niveles de desplazamiento (siendo cada uno de ellos una escena de la película). Conecta con un futuro número de MEGA SEGA para averiguar más sobre este último gran lanzamiento.



SEGA hace su entrada en el mundo de la televisión con la presentación del

Canal SEGA

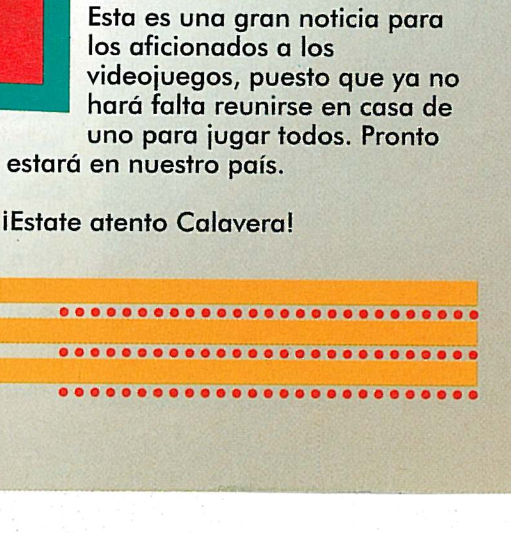
Con esta nueva aplicación de la tecnología de la televisión por cable al mundo de las consolas, Sega proyecta introducir un cambio en el mundo de la diversión. Con el Canal Sega, los propietarios de una consola Mega Drive podrán jugar entre sí a miles de kilómetros de distancia. El Canal entrará en funcionamiento en Estados Unidos a comienzos de 1994, y muy pronto lo hará también en España y Europa.

Los suscriptores del Canal Sega de televisión, tendrán la oportunidad de seleccionar entre los videojuegos más populares, tendrán acceso a versiones en desarrollo de videojuegos, podrán pedir ayuda y trucos, accederán a noticias sobre lo que ocurre en el mundo de los videojuegos, así como la posibilidad de participar en concursos y promociones especiales.

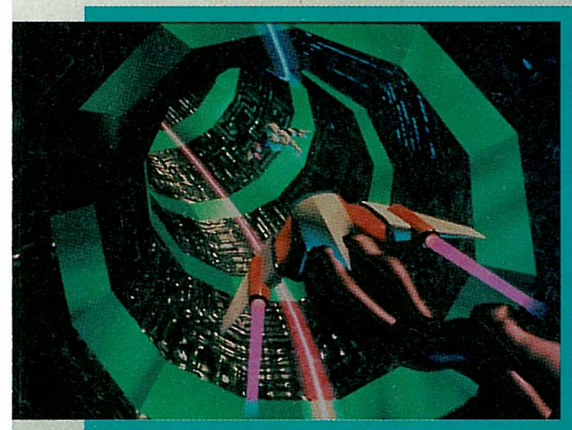
Se ha establecido una fórmula muy sencilla pra recibir el Canal Sega: los interesados recibirán un sintonizador/decodificador, éste se conecta a la Mega Drive y a la televisión; en la pantalla aprecerá un menú con todas las opciones disponibles. El videojuego elegido aparece en minutos y funciona exactamente igual que si estuviera insertado en la consola. Sega está preparando su desarrollo en nuestro país.

Pero también permite una nueva fórmula de juego: ¡acción a miles de kilómetros de distancia! Para ello basta (en Estados Unidos) con contar con un periférico llamado "Edge 16" que ha sido desarrollado por la firma AT&T, que irá conectado a la consola Mega Drive. De esta forma se podrá competir con cualquier persona, en cualquier lugar, y a cualquier hora. Además, no hará falta acabar la competición, dado que el sistema creado posee una memoria que permite retomar el juego donde se dejó anteriormente.
Esta es una gran noticia para los aficionados a los videojuegos, puesto que ya no hará falta reunirse en casa de uno para jugar todos. Pronto estará en nuestro país.

¡Estate atento Calavera!

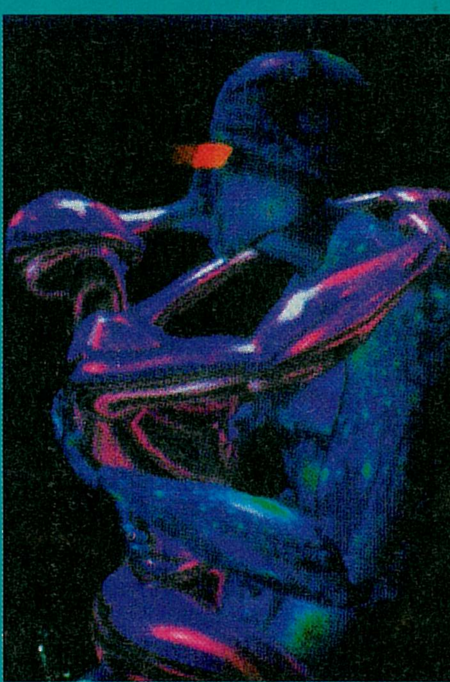






MAS CORTA-CESPEDES

JUEGO NUEVO
POR STORM
MEGA DRIVE



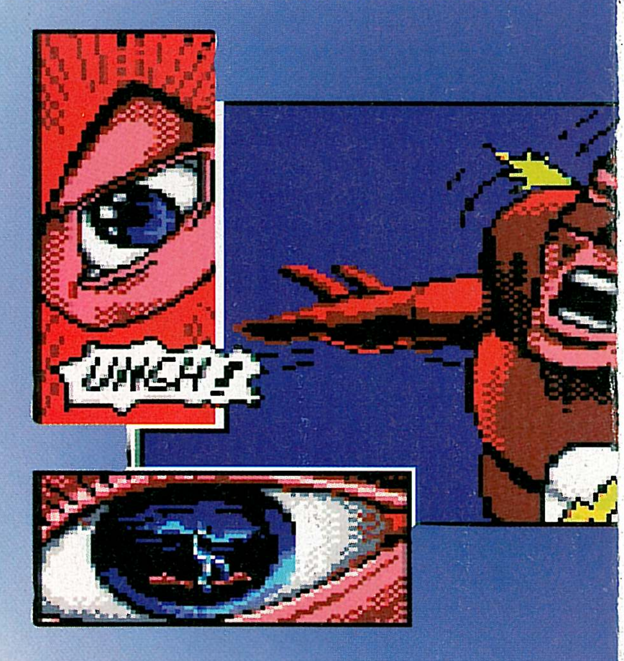


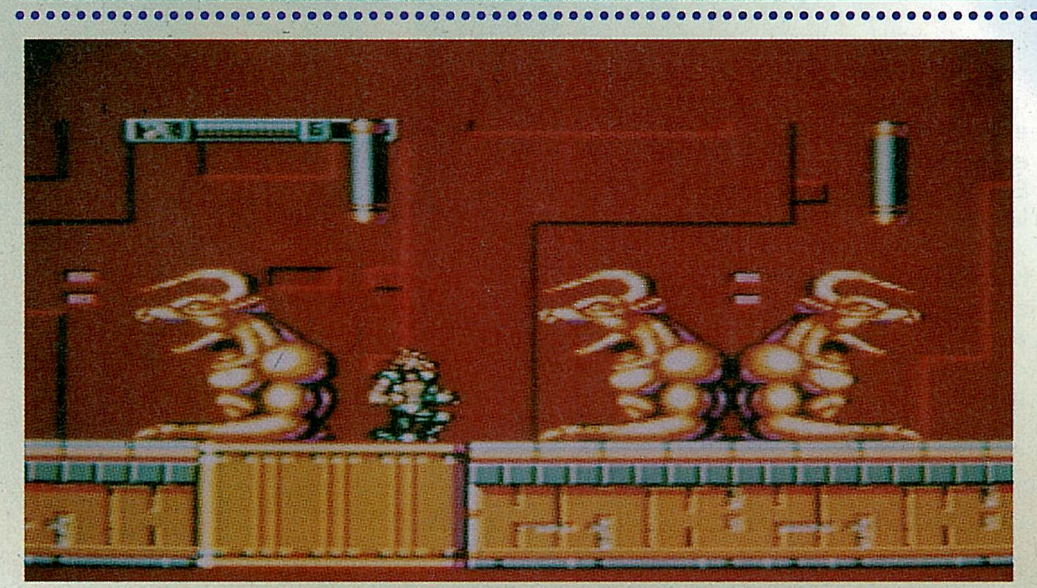
Storm mostrará El Cortador de Césped para la Mega Drive y la Mega-CD en una audiencia dentro de poco, coincidiendo con el lanzamiento de la segunda parte de la película de éxito. La primera película contaba la historia del bobalicón Jobe, que se pasaba la vida cortado césped hasta que el doctor Angelo lo utiliza como conejillo de indias humano y lo convierte en un superhombre empleando drogas y realidad virtual. Sin embargo, los poderes son demasiado para Jobe y se convierte en un peligroso psicópata (Cyberjobe) y se dedica a tratar de dominar el mundo a través de sus redes informáticas. En el juego para la Mega Drive, tú haces el papel del doctor Angelo o de Carla en una aventura que se desarrolla a lo largo de seis mundos reales y 20 virtuales para destruir a Cyberjobe antes de que pueda escapar del ordenador principal. Enfréntate a la policía, al ejército y a técnicos de laboratorio y destruye avispas, monos, plantas mutantes e incluso bombas petrolíferas. Haz explotar la Cámara Cybersphere de Investigación y Desarrollo y serás transportado a los elementos del segundo film. Espera próximos números de MEGA SEGA para más detalles.

FLASH LIMPIA

JUEGO NUEVO
POR SEGA
MASTER SYSTEM

Flash llegó un poco tarde para poder hacer un análisis en este número, pero seguro que llamará la atención de los poseedores de Master System. Flash es el último personaje de DC Comics en ser utilizado por Sega para adaptarlo a sus juegos. El "experto" en comics de MegaTech, Tom, comentó: "ooohhh, ese es Flash, ¿verdad? Es el tipo más rápido del universo y puede parar balas con los dientes... ¿Me dejáis probar?". Y sí, en la conversión del comic de Probe es una enérgica figura diminuta que cruza los niveles de plataforma como un rayo y adelanta a camiones por la autopista.
El juego trata de su lucha contra su archienemigo Trickster y sus acólitos bebedores de cerveza, utilizando sus veloces poderes y sus relámpagos de trueno. Parece que este es uno de los productos para la Master System más interesante de los últimos meses, así que a ver si cazas al vuelo el próximo número de MEGA SEGA, como haría Flash.





HOMBRE LOBO A CON PROBLEMAS

JUEGO NUEVO
POR VIRGIN
GAME GEAR/MASTER SYSTEM

No a todos los hombres lobo les sale pelo en la nariz sin control y aúllan despreocupadamente a la luna, ya sabes, especialmente si eres Saul Morrow, hijo de un famoso genio secuestrado que ha inventado una máquina capaz de transformar humanos en licántropos (el nombre técnico del hombre lobo).

LAS CALLES









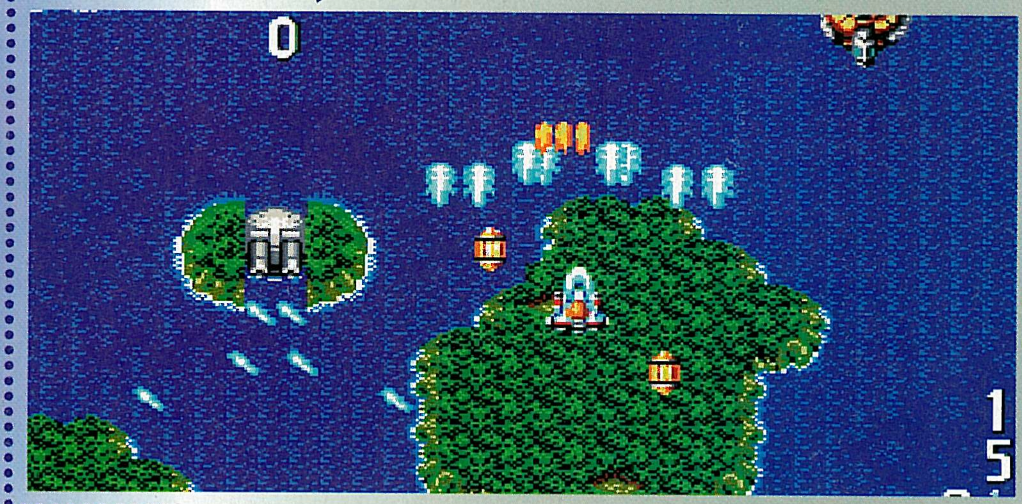




POTENCIA DE ATAQUE

JUEGO NUEVO
POR SEGA
MASTER SYSTEM

PowerStrike II es un matamarcianos a gran escala, del equipo que creó RoboAleste para la Mega-CD. La acción con desplazamiento vertical está a la orden del día, mejorada con algunas melodías fantásticas y efectos gráficos. Por lo que ya hemos visto hay algunas cosas en este juego que no pensábamos que la Master System pudiera ser capaz de hacer (con PowerStrike II pareces tener la ligera sensación de estar jugando en una Mega Drive!). La evaluación que realizaremos próximamente es de obligada lectura para los usuarios de Master System.



DOLESCENTE

Pues bien, si eres el heroico, noble y bastante nauseabundo Saul Morrow, renuncias a tu forma humana para obtener la fuerza lobuna necesaria como para destruir la diabólica fuerza de Chimera y rescatar a tu querido papaíto. Este paseo por plataformas con mucha acción, Wolfchild, aparecerá no dentro de mucho para la Master System y la Game Gear (te ofrecemos una evaluación completa tan pronto como nos sea posible).

DOBLE PROBLEMA

NEW GAME
BY VIRGIN
GAME GEAR

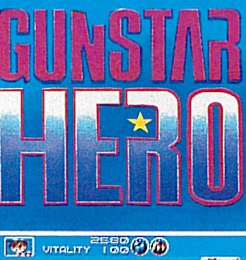
De nuevo tenemos aquí acción de lucha, ya que los hermanos Lee, Jimmy y Billy entran en escena una vez más en Double Dragon para Game Gear (gracias a Virgin Games).
Estos chicos han visto más batallas que un gladiador romano, pero todavía vuelven a por más para salvar a su compinche Marion del diabólico Mr. Big.



Como siempre están en forma y proceden a abrirse camino a través de montones de niveles cargándose a puñetazos y patadas cualquier cosa que trate de detenerlos. Muy pronto te ofreceremos todo lo que desees saber.



¡Calienta en la parrilla! Arranca con el juego oficial del Campeonato Mundial de Fórmula 1.
Compite en todos los circuitos del calendario mundial, elige tu equipo, y métete en el casco de un auténtico piloto.
Pero ten en cuenta que... ¡SEGA ES EL EQUIPO WILLIAMS! No nos defraudes.



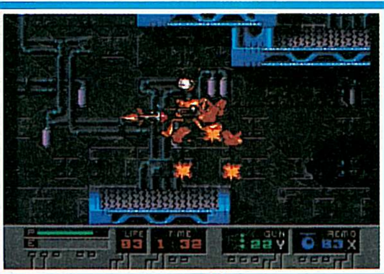






Un macro juego desarrollado por un equipo de programación especialista en máquinas de ARCADE. Gráficos impresionantes con unos finales de fase que te harán temblar. 1 ó 2 jugadores simultáneos. Los enemigos se multiplican. ¡Busca un aliado!

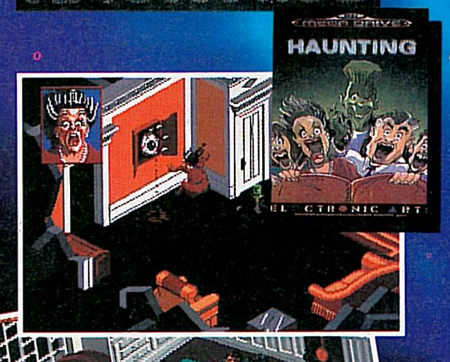
B.O.B



Asóciate con un tipo genial, B.O.B. Un fenómeno de la robótica para irte de juerga. Quedará contigo, irá a buscarte en su descapotable, tendréis que salvar el pellejo a lo largo de tres mundos hostiles. Para ello contaréis con armas de todo tipo y un realismo en movimientos equiparable a su música. B.O.B., un juego de plataformas con detalles geniales.

COMIENZA EL CURSO CON

HAUNTING



¡No dejes que se apaguen las luces! El terror está muy cerca... ¡Muy cerca! Eres tú mismo. Eres "sólo" un fantasma con poderes sobrenaturales y tienes que expulsar de tu antigua mansión a una familia de lo más estúpida que no sabe lo que les espera... ¡16 MEGAS DE ACCION! No hay más que decir.

MiG-29 FIGHTER PILOT

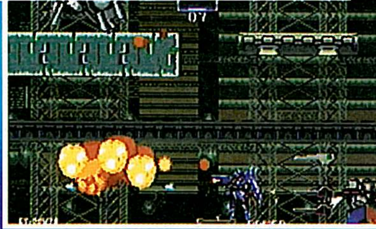




El terror de los yankees surca los cielos. ¡Pilota un Mig-29! El Aguila de combate de la aviación soviética se pone en tus manos con el simulador de cazas más perfecto que existe. Instrumentación completísima e información en pantalla. Gráficos en 3D de alta calidad y poligonales. ¡¡Rompe la barrera del sonido!! ¡Despega en MEGA DRIVE!

RANGER X™





Eres RANGER X el guerrillero más perfeccionado que existe. Traje de combate de última generación, cañón de repetición de efecto debastador, lanzallamas láser, águilas cyborg, rayo smart, proyectiles incendiarios. Entrarás en combate con 128 colores en pantalla, donde no existe la suerte. El valor... ¡TU MEJOR ARMA!

Unitros

CHUCK ROCK II
SON OF CHUCK

¡De tal palo tal astilla! Menudo niño le salió a Chuck Rock. Un canijo que también rompe con todo, sus artimañas prehistóricas revelan que hace tiempo que vendió sus pañales.
Increíbles gráficos, un sonido de lujo, e infinidad de fases con un colorido inigualable.
Leña en tu MEGA DRIVE, MASTER SISTEM ...y GAME GEAR.

ULTIMATE SOCCER

Salta hacia el triunfo con un juego de fútbol de hasta 8 jugadores simultáneos. Realismo absoluto con múltiples opciones: partidos amistosos, copa del mundo, copa ultimate, campeonato de eliminación directa, penalties... gráficos, scroll... ¡Movimientos definitivos! ¡Cálzate las botas!

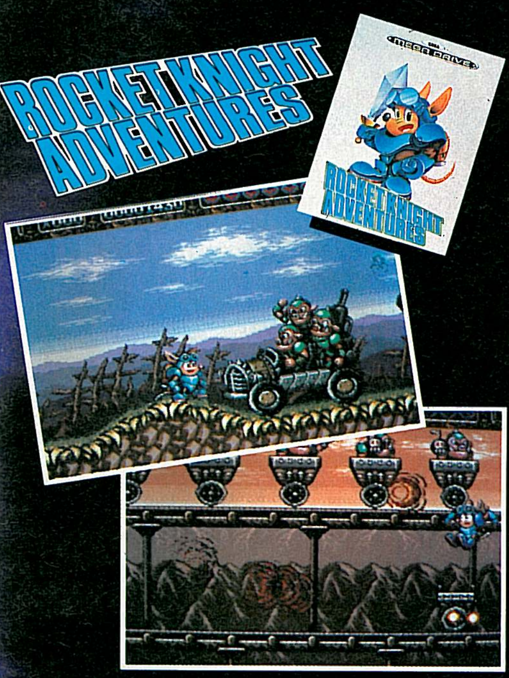
DAVIS CUP World Tour



El Campeonato de Tenis más prestigioso que existe. Partidos de exhibición y competición del GRAND SLAM en el terreno que elijas: hierba, pista rápida, tierra batida... indoor.
Podéis jugar dos y estar al tanto del ranking mundial. Video replay para verlo a cámara lenta... ¡y voces digitalizadas!

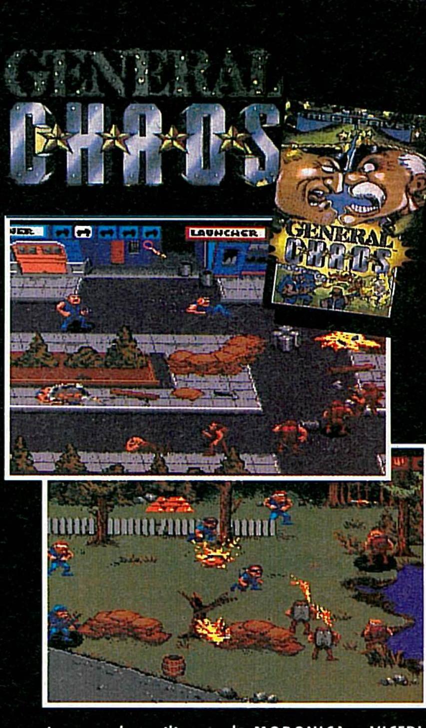
SOBRESALIENTES

ROCKET KNIGHT ADVENTURES



Llega un nuevo héroe a tu consola. Sparkster tendrá que desplegar toda su magia utilizando sus superpoderes para rescatar a la guapetona princesa Sherry de un secuestro maléfico.
Para conseguirlo, utilizarás un jet de propulsión ultrasónica, y con tu super espada cortarás de un tajo las asquerosas intenciones del emperador Devligus Devotindus.

GENERAL CHAOS

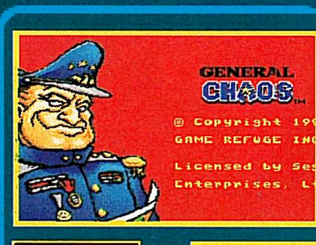


Los estados militares de MORONICA y VICERIA estan en guerra. Sus respectivos comandantes GENERAL CHAOS y GENERAL HAVOC se odian a muerte.
Selecciona entre 50 campos de batalla, tu escuadra, las armas más efectivas... y un médico de combate para tus soldados. De 1 a 4 jugadores. ¡Suerte!

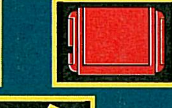


LA LEY DEL MAS FUERTE

GENERAL CHAOS







PRECIO

POR EA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: ILIMITADAS
NIVELES: 1
RESPUESTA: MALA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

133,890

ORIGEN

General Chaos es un concepto original creado para la Mega Drive por los creadores de Rampage y Xenobots.

CONTROLES

Selecciona a tu soldado moviéndote por los iconos con el D-pad y pulsando C. Mueve el D-pad por el campo de batalla a donde desees que vayan tus tropas y pulsa B. Pulsa A para disparar todas las armas.

- **A** DISPARAR/DAR PUÑETAZO
- **B** PATADA/MOVER SOLDADOS
- **C** BLOQUEAR/LLEVAR SOLDADOS
- **S** PAUSA

COMO JUGAR

Guía a tus soldados a la batalla y ábrete camino por los distintos niveles para capturar la capital del enemigo.

Enfrentémonos a los hechos. Cuando la vida no es más que una enorme patada en el trasero, cuando tu chica te ha abandonado y se ha llevado con ella los discos que le prestaste (y tus cartuchos de Mega Drive, que es todavía peor), cuando eres una masa acneica rezumante de grasa y no hay nada en la vida por lo que merezca vivir, no puedes dejar de participar en una buena guerra que te suba los ánimos. Es un hecho poco conocido que Genghis Khan procedió a demoler el mundo civilizado conocido después de que su médico le recomendara dos cucharaditas de aceite de hígado de bacalao al día, mucho ejercicio y una buena guerra para curar un mal ataque de gota.

Con los músculos doloridos por las agujetas de tantos juegos deportivos, Electronic Arts ha optado ahora por este juego de guerra de dibujos animados para aliviar sus tensiones. El General Chaos, un comandante medio retrasado mental, y el General Havoc, el jefe de las fuerzas de la oposición, luchan por la gloria, por tierras y por su parte justa de pillaje y saqueo. Sus soldados son maestros todos ellos de las armas que utilizan y en escuadrones de cinco hombres o comandos de dos, deben luchar y ganar.





▼ *Malo como el demonio y el doble de apestoso, ¡es el General Chaos y su enorme y gorda barriga!*



COMENTARIO



Cuando vi por primera vez General Chaos estaba encantada (unos gráficos de dibujos animados encantadores, montones de opciones y de enemigos que cargarse. Pero entonces empecé a jugar y me di cuenta de que era un boceto de lo que podría haber sido un auténtico megajuego. Los controles son horribles (¿por qué, maldita sea, por qué no puedes mover a todos tus hombres simplemente resaltando el que desees y moviéndolo?). En vez de esto, hay que pasar por el ridículo proceso de resaltar a tu hombre y después mover el cursor al lugar al que quieres que vaya, pulsar y esperar a que llegue allí. El combate cuerpo a cuerpo era también una buena idea, pero el toque humorístico de que el perdedor dispare al casi ganador ocurre con tanta frecuencia (al menos la mitad de las veces), que acaba por no tener sentido y resultar exasperante. Cuando al final consigues hacerte con los controles, no está mal con dos jugadores, pero con uno solo el juego es bastante monótono. Con cuatro jugadores acaba siendo divertido (todo el mundo es un comando, por lo que es más fácil de manejar y es verdaderamente divertido). Pero generalmente hablando, es un boceto bastante pobre de una buenísima idea.





LUCHA PARA VENCER

Hay cinco tipos de soldados, cada uno con un arma distinta. Son: artilleros con ametralladoras con un alcance de 40 metros; granaderos que arrojan granadas a una distancia de 50 metros y que son capaces de tirarlas por encima de los obstáculos; pirómanos que pueden utilizar sus lanzallamas a distancias de cinco metros y lanzadores que llevan bazookas con un alcance de 150 metros. Hay cuatro tipos de escuadrones, de los que tres son equipos de cinco hombres (Demolición, Fuerza Bruta y Asalto) que cambian aleatoriamente el tipo de soldado que los forma y el restante es un comando de dos hombres, que es más rápido y fácil de mover.

COMENTARIO



La persona que inventó General Chaos tuvo una excelente idea. No hay nada que se parezca más a un juego de guerra para la Mega Drive, y si se hubiera desarrollado bien, habría podido llegar a ser un clásico. Pero esto no ocurrió y no lo es en absoluto. El horrendo sistema de control estropea General Chaos. Durante mucho tiempo no sabes qué diablos está pasando (tus hombres están desorganizados y el cursor vacila en la pantalla con demasiada inercia. Incluso aunque ya domines los fundamentos, tus tropas nunca reaccionan lo bastante rápido y constantemente sientes que tu enganche con el juego es bastante flojo. Además, algunos detalles "humorísticos" conspiran para hacer que el juego no tenga sentido alguno. El peor ejemplo es el combate frente a frente, en el que el enemigo hace que tus habilidades no tengan sentido al sacar un arma. Esa "característica" realmente molesta mucho, ya que en lugar de divertir lo único que hace es estropear el juego. A pesar de sus fenomenales gráficos y de las opciones para múltiples jugadores, General Chaos me aburrió tanto como para ni siquiera acercarme a él de nuevo.

COMBATE INMORTAL

Cuando dos soldados de escuadrones enemigos se acercan lo suficiente como para que ambos utilicen armas, una nube de polvo se levanta y el combate comienza. El resto de la acción en el campo se detiene mientras los dos tipos terminan con ello. Sin embargo, si el que está perdiendo se harta (lo que es muy frecuente), simplemente saca un revólver y dispara al casi vencedor.

▼ *El General Havoc entrega el informe de su victoria cuando sus tropas caen como moscas por su apestosa halitosis.*



▲ *¡No, nunca, imposible, los soldados de rosa no pueden jugar en nuestro foso de arena!*





PRESENTACION — 91

▲ Fabulosas pantallas de presentación de dibujos animados y una sesión de práctica. Una enorme variedad de opciones, incluyendo una partida de cuatro jugadores.

GRAFICOS — 90

▲ Figuras grandes y detalladas y muchas secuencias de animación bonitas.
▼ Los fondos son todos bastante sosos y parecidos.

SONIDO — 79

▲ Bonitas melodías de introducción y algunos sonidos de explosiones bastante buenos.
▼ Muy poco sonido durante el juego en sí, lo que lo hace enormemente aburrido.

JUGABILIDAD — 65

▲ Fenomenal acción de explosiones cuando por fin te acostumbras a los controles...
▼ ...pero el método de control es absurdo y el combate frente a frente resulta increíblemente irritante.

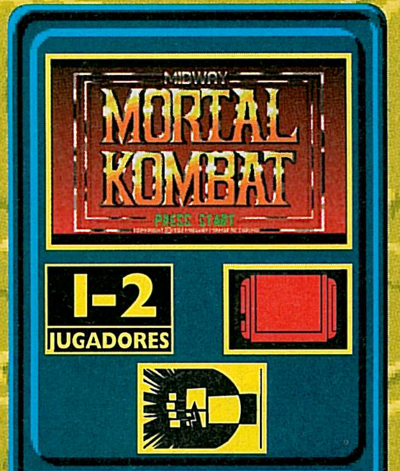
DURACION — 68

▲ Muchos niveles y una gran diversión en las partidas de cuatro jugadores.
▼ Malísimo para un solo jugador. Los niveles son demasiado parecidos para que la diversión dure mucho.

GLOBAL — 71

El pésimo método de control y la penosa falta de imaginación convierte en una trágica perdida de tiempo lo que podría haber sido un megajuego.

MORTA



1-2 JUGADORES

PRECIO	
POR	ARENA
DESDE	YA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: VARIABLES
NIVELES: 5
RESPUESTA: OK
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

NIVEL FACIL TERMINADO

ORIGEN

Un juego arcade individual medio, pero con el talento de Midway en los gráficos digitalizados incluido (además de montones de sangre).

CONTROLES

En el arcade original se utilizaban cinco botones, pero aquí el modo de control es perfecto, con los seis botones del joypad. Sin embargo, con el controlador normal de la Mega Drive, se pierde una función (el puñetazo de potencia bajo).

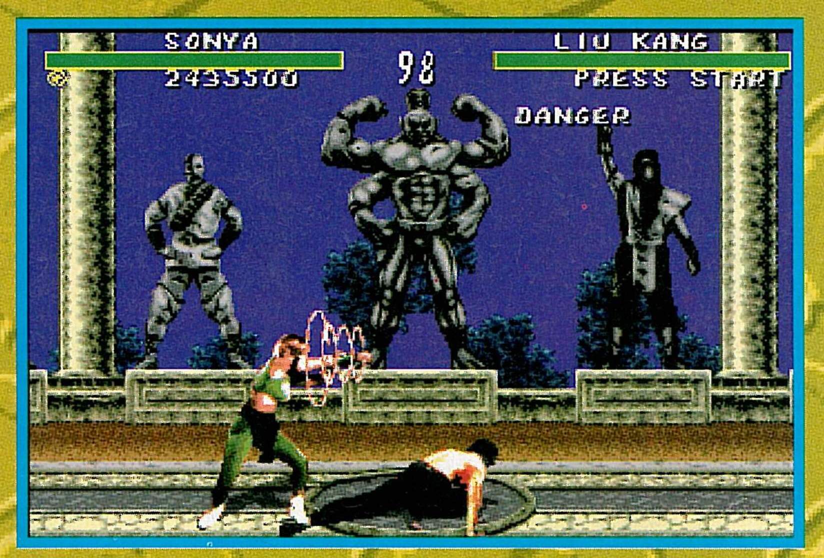
- **A** Puñetazo de potencia baja
- **B** Parada de potencia baja
- **C** Patada de potencia alta
- **S** Bloqueo

COMO JUGAR

Elige un guerrero y vence a todos los que se crucen en tu camino.

El honor y el deseo alimentan a los luchadores que participan en el Combate Mortal. Este prestigioso acontecimiento ha tenido lugar regularmente durante más de medio milenio, cuando los ninjitsu más hábiles y poderosos luchaban hasta la muerte, o aún más allá, por la corona de Gran Campeón. Pero el torneo ha ido decayendo, después de la ascensión de Shang Tsung al rango de Gran Maestro.

Nadie duda de que él tiene poder para mantenerse en su posición, ya que ha sido capaz de dominar la magia proteica que le permite cambiar de forma. Sin embargo, está totalmente corrompido y ha mantenido a su monstruoso pupilo de cuatro brazos, Goro, como Campeón con trucos y engaños. Esto ha inflamado las pasiones de jóvenes ninjas como Sub Zero y Scorpion, y el hedor que se desprende del concurso anima a participar a gentuza como Kano el asesino. El drama del desafío de Mortal Kombat se pasa del arcade a la Mega Drive sin haber perdido un ápice de su emoción.



▲ *Sonya emplea su tiempo libre de su trabajo en Eurovisión en cargarse a los críticos que más se han pasado con ella...*

PUNTOS ADICIONALES

La etapa de puntos adicionales de Mortal Kombat suele implicar la ruptura de determinados materiales, que van desde debilucha madera hasta piedra, acero, rubíes y finalmente diamantes. Pulsando firmemente sobre los botones A y C consigues la concentración necesaria para tu personaje y utilizando el botón START das el potente golpe. Si eres capaz de destruir con éxito todo ese montón de materiales sin vida serás recompensado con una buena cantidad de puntos adicionales.



LOS MORTAL "KOMBATIENTES"

Hay ocho luchadores diferentes en Mortal Kombat, pero todos ellos comparten el misterio de sus vidas pasadas y de su deseo implacable de sangre. Siente escalofríos ante sus angustiosos atributos:

LIU KANG

VIDA PASADA: en un tiempo fue miembro de la pacífica Sociedad del Loto, pero los abandonó para tomar las órdenes de los Caballeros de Shaolin (una secta belicosa pero honorable).

PODERES: Liu Kang sobresale en el combate físico. Su Patada de Potencia en Vuelo es temible. Los jugadores más hábiles serán capaces de descubrir el poder secreto de la bola de fuego naranja.



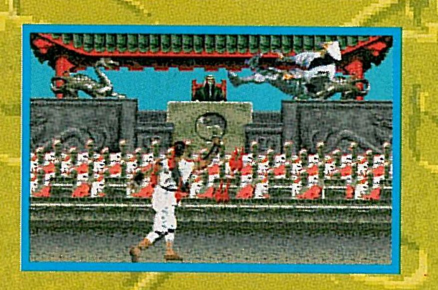
▼ *...Y después le demuestra a Kano los beneficios de hacer mucho ejercicio y el calzado más cómodo para ello.*



▲ *Liu Kang lanza su devastador ataque de bola de fuego...*



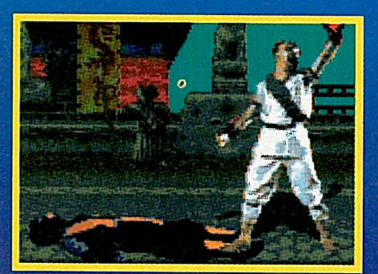
AL KOMBAT

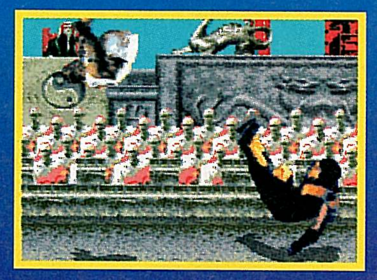


KANO



VIDA PASADA: el secreto mejor guardado de Kano es que es miembro del famoso culto al Dragón Negro. Lucha sólo por conseguir recompensas materiales.
PODERES: Kano lleva oculto un cuchillo que utiliza para sorprender a distancias cortas. También tiene la costumbre de abrir la cavidad torácica con las manos desnudas para medir el tamaño del corazón de sus víctimas.





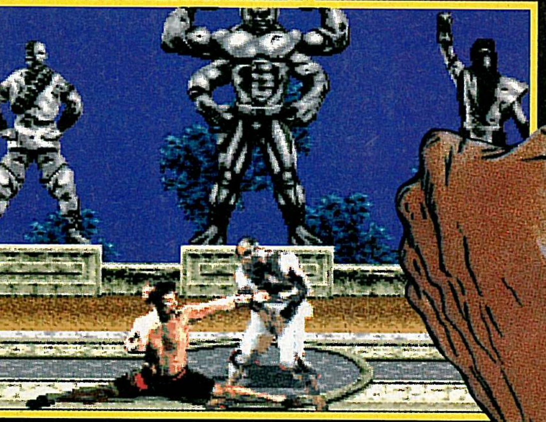
▲ *Kano se pone shakesperiano y reclama su kilo de carne.*

CAGE

VIDA PASADA: Cage es una estrella de cine, el héroe de muchas películas de artes marciales. Retado a demostrar que sus habilidades son auténticas, se ha decidido a participar en el torneo.
PODERES: Cage deslumbra con su habilidad atlética, realizando las Patadas de Sombra e incluso abriéndose de piernas como una bailarina cualquiera. Sin embargo, demuestra su fuerza bruta arrancándoles la cabeza a sus desafortunados enemigos.



▼ *Al no haberse lavado las axilas durante varias semanas, Johnny Cage es capaz de realizar el ataque de brazo de queso con relativa facilidad.*



▲ *¡Guau! Un puñetazo por sorpresa a la región del cerebro deja temporalmente a Kano fuera de combate.*

COMENTARIO



RIKI

Bueno, ya sé que en realidad fue Acclaim quien creó este juego, proclamándolo como el juego de combate más sofisticado que dejaba a Street Fighter II a la altura del betún. Pero estoy bastante seguro de que los jugadores experimentados se darán cuenta de que SFII es un juego bastante superior en concepto y ejecución, aunque no en gráficos. Sin embargo, me quito el sombrero ante Probe Software por realizar una conversión de máquina de monedas que es literalmente perfecta. Los gráficos y el sonido son fantásticos, reflejando perfectamente los impresionantes de la máquina de monedas. Las figuras digitalizadas y los sonidos son fantásticos y la animación de cada uno de los jugadores es simplemente increíble. El desarrollo del juego, aunque idéntico al de las máquinas de monedas, es tan bueno como siempre. Hay poca variedad en la forma de moverse de cada jugador (aparte de los movimientos especiales) y los oponentes controlados por el ordenador son muy torpes. Una sola combinación de movimientos es adecuada para dejar tirado en el suelo a cualquiera de los oponente en cualquiera de los niveles de dificultad. Además es muy flojo. Sólo necesité un par de minutos de juego para darme cuenta de este fallo y funciona sólidamente en la mayoría de los oponentes, lo que convierte al juego individual en una ridiculez. He jugado al Street Fighter II para la Mega Drive, y se parece tanto a una conversión como Mortal Kombat. Decide lo que quieras: si eres un fan de MK, elige este juego. Si, como yo, prefieres Street Fighter II, ahórrate el dinero para el próximo juego de Capcom.

¡VAYA CON EL GORE!

Los fans se preguntaban si la sangre y las tripas de la versión arcade también aparecerían en el cartucho. Pues sí, si están en la versión para Mega Drive. También está incluida la escena del Foso, especialmente horrible. En ella, los luchadores, cuando son vencidos, sufren su destino en forma de un foso lleno de estacas. Sin embargo, todo el "gore" sólo está disponible si encuentras el modo de "truco" oculto contenido en alguna parte del juego. Y a propósito de ello, nuestros labios están sellados... ¡de momento!



ESTRUCTURA DE LOS ENCUENTROS

Street Fighter II era una sencilla cuestión de ganar el mejor de tres asaltos contra cada enemigo. Pero en Mortal Kombat hay una variedad bastante mayor. Sigue leyendo...

INDIVIDUAL BASICO

Los primeros seis encuentros son muy parecidos en concepto a Street Fighter II (basta con ganar el mejor de los tres asaltos y pasas sin problemas a la siguiente etapa).

ENCUENTRO REFLEJADO

En este, las fuerzas del mal han creado a tu gemelo diabólico, capaz de realizar todas las jugadas especiales y tácticas que tú empleas. Utiliza toda tu habilidad y astucia contra este formidable oponente.

ASALTOS DE RESISTENCIA

En estos asaltos tus habilidades en Mortal Kombat son probadas hasta el límite. Solamente con una barra de energía a tu disposición, te encargan la tarea de dejar fuera de combate no sólo a uno, sino a ¡dos oponentes consecutivamente! ¡Mamáááá!

ASALTOS CONTRA LOS MONSTRUOS

En los dos partidos finales pones toda tu sabiduría sobre la mesa para enfrentarte a los dos oponentes más temibles del juego. En primer lugar luchas contra Goro, el poderoso personaje de cuatro brazos medio-dragón, capaz de todo tipo de malabarismos relacionados con los puños con sus extremidades adicionales. Vence a este maestro del combate y te verás lanzado contra el terror diabólico de Shang Tsung. Este intrigante tipo es capaz de arrojar su marca especial de bola de fuego y tiene la sorprendente habilidad de transformarse en cualquiera de los personajes del juego y utilizar sus movimientos especiales.

BATTLE PLAN
SHANG TSUNG
GORO
ENDURANCE 3
ENDURANCE 2
ENDURANCE 1
MIRROR MATCH
CAGE
KANO
LIU KANG
SCORPION
SUB-ZERO

▼ Y recordadlo, chicos. Sed amables o al final os encontraréis que habéis perdido la cabeza...

KANO
1056000

¿LLEGARAS ALGUNA VEZ AL FINAL?

En algunos combates tus golpes llevan a tu oponente casi al límite de su resistencia, pero los golpes normales no bastan para terminar con la lucha. La frase "Acaba con él" es entonada desde las alturas, que es la indicación para darle el golpe de gracia a tu personaje. Hay un espectacular movimiento final que te proporciona un montón de puntos adicionales y que normalmente suele dejar un amasijo de sangre y tripas donde estaba tu personaje. Espera alientos de fuego, decapitaciones y corazones arrancados de sus cavidades.



SONYA



VIDA PASADA: desconocida para Kano, Sonya es miembro de las Fuerzas Especiales, sin embargo fue engañada y obligada a participar en combate.
PODERES: la Onda de Fuerza de Sonya es un rayo de energía misteriosa, sólo un poco menos rara que el agarre de pierna que realiza sobre sus enemigos perplejos.



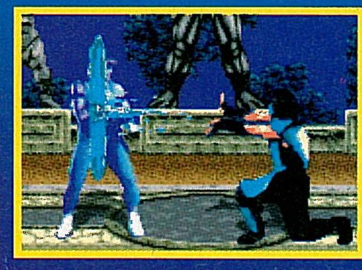




SUB- ZERO



VIDA PASADA: un ninja Lin Keui, de origen desconocido, Sub Zero se ha pasado horas estudiando los poderes elementales del hielo.
PODERES: el Rayo Helado de Sub-Zero es un misil de rápido lanzamiento que deja a quien golpea sin defensas. Su agilidad se demuestra en su capacidad de esquivar, mediante la cual se agacha bajo los ataques de misil para luego hacer caer a los oponentes.





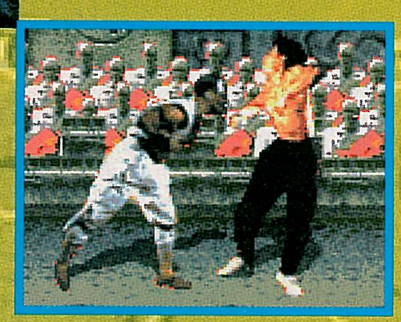


COMENTARIO



JULK

Mortal Kombat es una conversión técnicamente sorprendente. Los gráficos son excelentes: las figuras son sorprendentemente similares a sus equivalentes de arcade y la animación es también muy buena. El sonido es también casi tan bueno como en el arcade. Entonces, ¿qué más se podría pedir? Bien, deja que te lo diga. El juego tiene problemas de jugabilidad. Cuando lanzas a alguien un puñetazo, simplemente no sientes como que has hecho contacto con el otro. Los controles son lentos y precisos y en consecuencia no puedes hacer movimientos combinados de disparo rápido. Otro problema es la falta de desafío. En el nivel de dificultad más alto la mayoría de los oponentes pueden ser vencidos fácilmente saltando en medio de su movi-miento a distancia y lanzando una patada en el aire a medio cuerpo, y no tardas mucho en resolver las situaciones intuitivamente para los enemigos que no puedes vencer. Es un fallo del desarrollo del juego que simplemente es imposible de ignorar. Aparentemente, podías hacer algo muy parecido en la máquina de monedas, pero eso no es excusa. No confundas lo que te estoy diciendo; Mortal Kombat no es malo, pero podría haber sido mucho mejor.

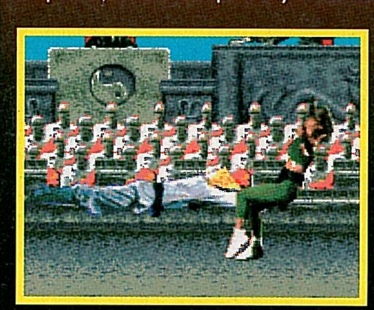


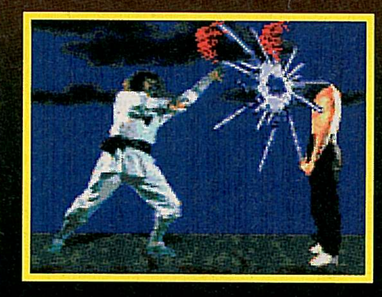
▲ Quizás el movimiento más devastador (¡el Ataque Fatal Danzarín de Mick Jagger!).

RAIDEN



VIDA PASADA: Raiden es de hecho un Inmortal: el Dios del Trueno, que ha asumido forma humana para participar en el torneo.
PODERES: los poderes sobrenaturales de deidad le proporcionan una ventaja injusta. Serás testigo de su increíble torpedo, Teletransporte y Sobrecarga de Ataque de Relámpago.



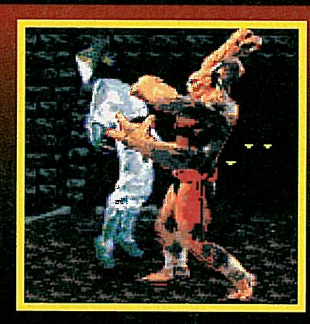


▲ MEGA SEGA te recomienda que no practiques esto con tu hermanita.

GORO



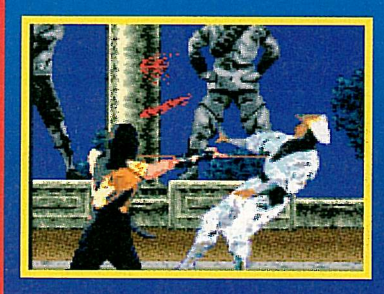
VIDA PASADA: el campeón actual de Mortal Kombat. Es el prodigio monstruoso de Shang Tsung y existe esencialmente por el placer sádico que el torneo le proporciona.
PODERES: su gran masa corporal limita y ralentiza enormemente su variedad de ataques, pero los que lanza son devastadores. A distancia emplea su ataque de bolas de fuego y en combates de cerca martillea el pecho de sus víctimas.



SCORPION



VIDA PASADA: un ninja rival de Sub Zero. Su objetivo no es el deseo de aprender misterios inescrutables, sino el hambre de venganza contra su rival.
PODERES: Scorpion produce el terror con su Lanza y Cuerda. Cuelga a su víctima y después la arrastra hacia él. Y para un final sin problemas, su Aliento de Fuego no deja más que restos carbonizados.





INFORME A LARGO PLAZO

HORA	■■■■■
DIA	■■■■■
SEMANA	■■■□□
MES	■□□□□
AÑO	□□□□□

ANALISIS

INGENIO	■■□□□
ACCION	■□□□□
DESAFIO	■■■□□
REFLEJOS	■■■□□

PRESENTACION 93

▲ Algunas pantallas de presentación elegantes al comienzo y toda la destreza de la máquina de monedas.
▼ No incluye modo de pausa (incluso aunque estés utilizando el joypad de seis botones).

GRAFICOS 94

▲ Debemos felicitar a Probe Software por su trabajo: las figuras, los fondos y la animación son casi perfectas con respecto al esplendor digitalizado de la máquina de monedas Midway original.

SONIDO 91

▲ Se han eliminado parte de las voces digitalizadas, pero sigue ofreciendo abundancia de sonidos de alta calidad y una música realmente aceptable para respaldar los procedimientos.

JUGABILIDAD 82

▲ Muy similar a la máquina de monedas. Dominar los movimientos es muy divertido.
▼ La respuesta es muy lenta y la mayoría de los oponentes controlados por el ordenador son demasiado fáciles de matar.

DURACION 86

▲ Los fanáticos de Mortal Kombat dispondrán de una enorme cantidad de juego para disfrutar "a muerte".
▼ Los torpes oponentes controlados por el ordenador pueden ser vencidos fácilmente.

GLOBAL 89

No hay duda de que Mortal Kombat es una excelente conversión de la máquina de monedas original.







PRECIO

POR KONAMI

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: INTERESANTE
CONTINUACIONES: 3 o 5
NIVELES: 2
RESPUESTA: BUENA

1ª PUNTUACION
78900

ORIGEN

Sparkster es un personaje nuevo, y el juego es una explosiva combinación de plataformas y tortazos.

CONTROLES

Hey, la sección "Controles" es en la que tengo que decir cosas como "Sparkster responde a pulsaciones direccionales sobre el joypad, da sablazos y salta según le indiques".

A Controla la espada de Sparkster.

B Hace que Sparkster salte.

C Controla la espada de Sparkster.

S Detiene y arranca el juego.

COMO JUGAR

Guia a Sparkster a través de la tierra encantada de Elhorn, enfrentándose con sus enemigos con sus habilidades de esgrima y superando todos los obstáculos con los que se tope.

En el planeta Tierra todas y cada una de las formas de vida se ven restringidas por sus habilidades naturales. Todas, a excepción de los humanos que hemos aprendido a hacer cuanto hemos querido. De todas formas, concentrémonos en las zarigüeyas, que se encuentran entre los animales más inútiles que hay en la Tierra.

La tierra de ensueño de Elhorn, en contraste, presenta multitud de animales con cualidades humanas. Todo ello se debe a la antigua secta que habita en esas tierras, conocida como algo parecido a "los siete fantásticos hechiceros". Esta pandilla de magos crearon el Cerdo Estrella, un satélite computerizado empleado para controlar la meteorología de Elhorn, así como el Fuego Prohibido, un sistema energético que provee de energía solar sin límites a los habitantes del planeta. Pero el animal que más provecho ha sacado de este maremágnum mágico es una zarigüeya llamada Sparkster que resulta ser nuestro héroe. Su lista de valentonadas comienza en el momento en el que uno de los fastuosos hechiceros, el que ostenta el título de Señor de las Tinieblas, hace que el Cerdo Estrella se rebele contra sus colegas de profesión, aniquilando a la mayoría haciendo que el mundo se vea sumergido en una espantosa Era de la Oscuridad.

Komata es el único hechicero que sobrevive a este cataclismo y se encarga de reclutar a un ejército, conocido como los Rocket Knights, a los que encarga la misión de luchar contra el Señor de las Tinieblas. Sparkster pierde a sus padres en el cataclismo, por lo que uno de los Rocket Knights, de nombre Mifune Sangelo, se dedica a instruirle en el arte del combate. No pasa demasiado tiempo hasta que Mifune fallece en la batalla, dejando que Sparkster vengue la muerte de su tutor además de la de sus padres.

Hace siglos que estamos esperando esto, ¡el juego más espectacular de Konami hasta la fecha! ¡¡Ahora ya podemos gozar contemplando la venganza de Sparkster en este intenso juego de guantazos y plataformas!!





¿No habrás visto a mi burro, colega? Estos bicharracos son completamente inútiles.

AGARRAME, CHATO



Como todo juego de plataformas que se precie, Rocket Knight Adventures ofrece montones de medios de aumentar puntuaciones. Las manzanas devuelven un corazón a la fuente de vida de nuestro querido Sparkster, mientras que un platanito sólo le devuelve medio. Además hay diamantes rojos a tuti plen con el fin de recolectar puntos, y es que también merece la pena conseguir vidas de más.



PONTE EN ONDA

Siempre que Sparkster se sienta un poco decaído, el propulsor que lleva en la chepa le puede dar un impulso. Tarda un rato en cargarse, pero una vez que lo ha hecho, sólo tienes que pulsar en el botón de dirección para que nuestro coleguita salga zumbando por la pantalla. Este ingenioso dispositivo resulta de utilidad sobre todo a la hora de escalar barrancos o coger cosas que no están al alcance de la mano. Además puede botar en lo muros sin sufrir daño alguno. Esta técnica suele ser la mejor a la hora de trepar entre dos muros.



ENCARGATE DEL JEFE

Rocket Knight Adventures presenta una serie de aspectos que rompen con la tradición de los juegos de plataformas. Los jefes no tienen porque aparecer necesariamente al final de un nivel, pueden hacerlo siempre que les venga en gana. Puede que se trate de un cerdo en un tanque, un maniaco guardacostas, una oruga mecánica, o un cangrejo en submarino. No te creas que porque el jefe explote ya has vencido, pues atacan más de una vez.

▲ *Sparkster sonríe. ¿Por qué? ¿Qué es lo que oculta? ¿No puede tener relación con lo que se le viene encima? ¿Es anormal o qué?*

...T KNIGHT ...NTURES

COMENTARIO

RAMON

Rocket Knight Adventures es sin duda la clase de juego que rompe con la pana. Hay una serie de detalles como la escena de vuelo, la que transcurre en el guardacostas y el vacile que tienen los jefes en el cuerpo que hacen que flipes a lo largo de todo el juego. Sólo presenta un inconveniente, y es que es algo fácil terminarlo. Rocket Knight Adventures es algo deficiente en ese aspecto. Pero si te diriges directamente al modo más complicado, puede que te vaya mejor. Aparte de eso, la respuesta a los controles es más rápida y fluida de lo que es costumbre, y resulta asombrosa la calidad de los gráficos y las animaciones, además del nivel de sonido, que hace que muevas la cabeza a lo Stevie Wonder. En lo que respecta a las plataformas sólo me resta decir que son mejores que las que calzo... ¡¡y eso es mucho decir!!

MEGA JUEGO





◄ *Sparkster se siente mal porque le han eliminado de la carrera.*

QUEDATE EN LA PARRA

¡Puede que sea un caballero de lo más noble, pero su apéndice posterior indica lo contrario! De muestra de gran utilidad a la hora de trepar por los árboles, parras y demás. A pesar de estar cabeza abajo, Sparkster es capaz de pegar unos buenos espaldarazos, saltar y utilizar el cohete. Siempre merece la pena explorar los árboles, debido a que suele haber sorpresas agradables en el follaje, pero ten cuidado porque estas zonas suelen ser resbaladizas.

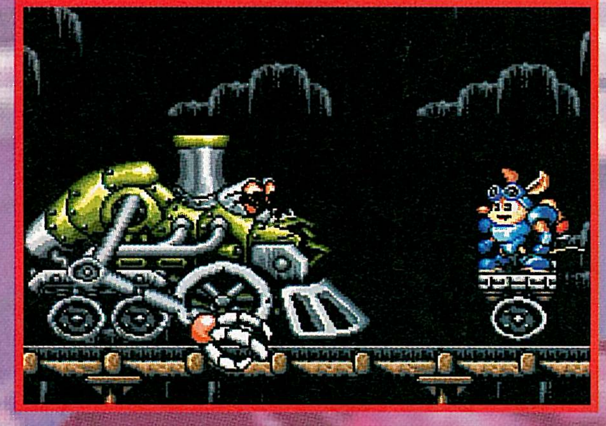


COMENTARIO

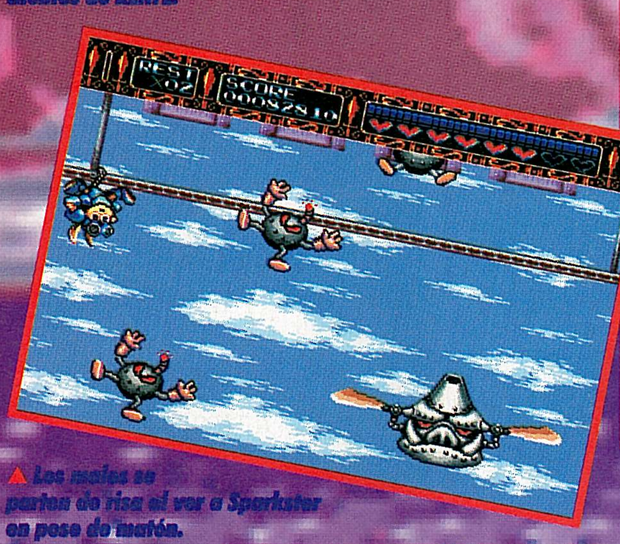


PAKO

Se trata de uno de los mejores juegos que he tenido entre mis manos. Es emocionante sin resultar complicado en exceso y espectacular sin sacrificar el juego. La ingente cantidad de ideas son una buena base para mantener al jugador en suspense hasta el momento de enfrentarse con el Señor de las Tinieblas. Antes de tenerlo ante mí predije la magnificiencia de este juego, pero la verdad es que no esperaba algo de estas dimensiones, esta sobrecarga sensorial. ¡Todavía estoy fuera de mí! Pensaba que ya había visto todo lo que es capaz de hacer una Mega Drive, ¡qué equivocado estaba! Rocket Knight Adventures hace que te sumerjas en el interior de la máquina. Siempre que los jugadores más aventajados recuerden que ha de jugar en el modo más avanzado, Rocket Knight Adventures representa ahora y durante mucho tiempo todo un clásico.



▲ No me digas que esta es la nueva estrategia para atraer clientes de RENFE.



▲ Los malos se parten de risa al ver a Sparkster en pose de matón.



¡UNOS BUENOS PETARDAZOS!

Una vez que te hayas encargado del primer jefe, Sparkster se ve enviado a lo que parece el cielo. La acción de plataformas desaparece para pasar a ser de tortazos, Sparkster ha de expulsar a sus enemigos aéreos y vapulear a un enorme monstruo marino. Estáte atento al guardacostas, encárgate de todos los cochinillos que puedas, y demás engendros submarinos que, al contrario de lo que suele ocurrir en los juegos de plataformas, resultan ser la monda.

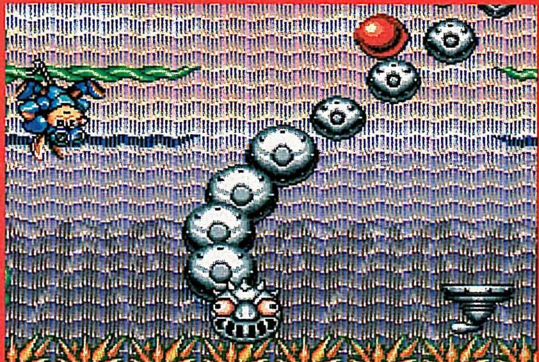


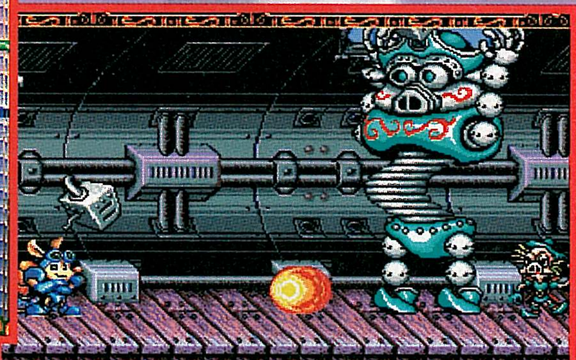


▲ Estos chicos son tan blandos que Sparkster se encarga de ellos haciendo el pino.

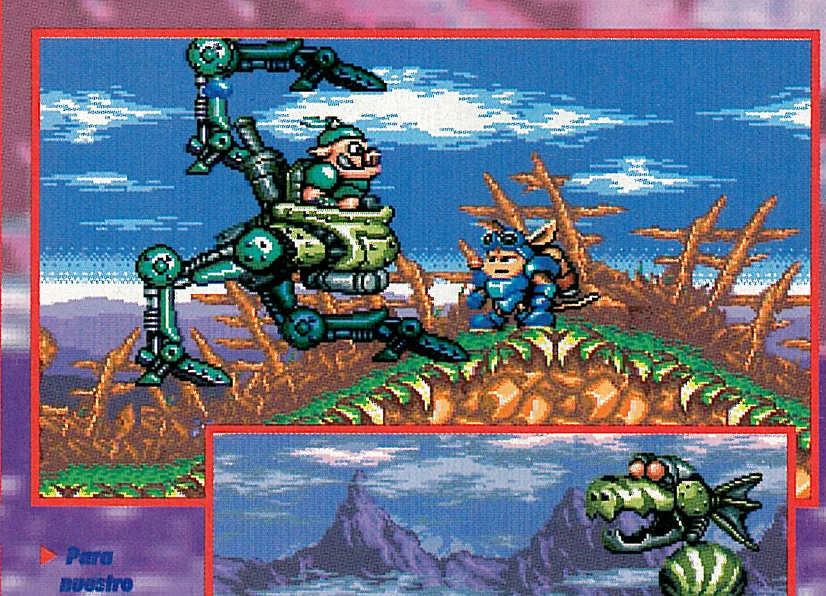
ESGRIMA

La fuente en la esquina superior derecha de la pantalla hace algo más aparte de potenciar al propulsor de Sparkster. Además actúa como impulsor del ataque con espada. Pulsando el botón A, nuestro héroe lleva a cabo un ataque de espada que el protege por todos los flancos. Al ser un caballero, el ataque de Sparkster suele incluir ciertas artes de esgrima, pero como Elhorn es una tierra de magia, la espada también suelta unos fueguecillos que aumentan su rango de alcance normal.











► Para nuestro amigo no es nada cargarse a este tipo con cuello hecho de canicas.





PRESENTACION 88

▲La presentación y la historia resultan entretenidos, dos estados de dificultad.
▼Es una pena que no haya opción para dos jugadores.

GRAFICOS 94

▲La imaginación y claridad que presenta este juego es superior. La animación es de lo más fluido con multitud de detalles de tebeo.

SONIDO 86

▲Un montón de petardazos de impresión. La música no es ni ñoña ni mona.

JUGABILIDAD 90

▲No hay confusión con los controles, y es de una respuesta pasmosa.

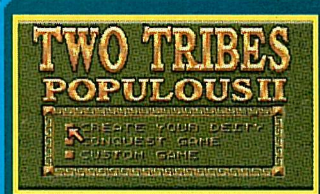
DURACION 89

▲Hay montones de niveles que te animan a emplear tus nuevas habilidades.
▼Es muy fácil, ¡sobre todo en el modo de juego más sencillo!

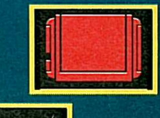
GLOBAL 91

Una pieza software preciosa para Mega Drive con el equilibrio preciso entre acción y aventura, lo justo para satisfacer a todo el mundo.

TWO TRIBES POPULOUS II









PRECIO

POR VIRGIN

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES:
PALABRA CLAVE
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL/MEDIA

1ª PUNTUACION

NIVEL 30

ORIGEN

Bullfrog creó el Populous original para Amiga en 1989. También han convertido esta continuación para la Mega Drive.

CONTROLES

Utiliza los botones A y B para subir y bajar la tierra. Utiliza el botón C para seleccionar un icono y el D-pad (arriba, abajo, izquierda o derecha) para decidir donde colocar tus edificios o lanzar tus desastres.

A Subir tierra

B Bajar tierra

C Seleccionar icono

S Mover cursores a barra de iconos

COMO JUGAR

Vence al enemigo consiguiendo más seguidores y más maná en cada uno de los 1.000 niveles. "Crea" a tu dios asignándole poderes.

Así que, ¿eres maniqueísta? Bueno, lo eres si juegas a Populous II. El maniqueísmo es una antigua religión, basada en los profetas Maniqueo y Zoroastro. Es una filosofía muy sencilla: el universo es un equilibrio entre dos fuerzas, el bien y el mal. Ambas fuerzas están en constante lucha, utilizando los elementos físicos y las almas espirituales de la creación para dominar al otro.

El precepto más importante de todos es que nada es cierto. La victoria del bien sobre el mal no es una conclusión definitiva. Como deidad del bien, tu misión en Populous II es asegurarte de ganar aplastando a tu oposición. Tus seguidores son muy devotos y morirán por ti en la lucha. Quizás eso no sea necesario si eres un dios de la gran liga (puedes enviar fuego, azufre y calamidades a tu enemigo, mientras que tu gente prospera). Prepárate para una batalla a través de 1.000 mundos.



▲ *Mirad, parece un salón de peluquería con los clientes dando vueltas como locos.*

CURA AL MUNDO

Cada nivel de Populous II es un revoltijo geográfico de tierra que descansa sobre agua. El mapa de la parte superior izquierda muestra la extensión de cada nivel, y los puntos iniciales muestran a tus primeros valientes colonizadores. Normalmente el enemigo está a una cierta distancia. Los mundos tienen distintos tipos de terreno que influyen en el juego: la tierra fértil permite el crecimiento rápido, mientras que en mundos yermos la gente muere rápidamente sin la protección de un poblado.



NIVELADORES

El fundamento de Populous es el nivelado de la tierra. La mayor parte de ella está llena de protuberancias naturales. Tienes el poder de subir o bajar tierra, creando llanuras. Si una persona, un "colonizador", cruza una zona llana, creará un asentamiento. El tamaño y tipo del asentamiento depende de lo grande que sea la zona. Algunas áreas no pueden cultivarse (si la tierra ha sido quemada, si tiene rocas o si ha sido convertido en pantano).

VIVIENDAS

Los asentamientos van desde pequeñas granjas a enormes ciudadelas romanas. En la intimidad de sus casas la gente se reproduce (!). Cada uno de los asentamientos alberga a una determinada cantidad de colonizadores. Cuando el poblado está lleno, uno de sus habitantes es expulsado y debe buscar nuevas tierras. Así es cómo tu gente se extiende y la razón por la que debes proporcionarles constantemente tierras. La velocidad a la que se reproducen los colonizadores es variable.



▲ *El sr. Flecha y familia visitando la casa de un amigo.*

COMENTARIO



GUS

Populous era brillante a medida que las ideas surgían, pero tiene algunos inconvenientes. El desarrollo de juego de esta segunda parte es como el básico que ya conocemos de la primera. Es un poco como PGA 2 a PGA (solamente algunos ajustes y funciones adicionales lo han convertido en un juego mucho mejor). Hay el doble de niveles que en el original, los gráficos son más claros y los desastres más interesantes. En Populous, podías utilizar cada desastre al principio del juego, lo que significaba que no había nada nuevo que descubrir. En Populous II empiezas sólo con un tipo de desastre y aprendes más a medida que personalizas a tu dios. Lo único que se ha mejorado un poco ha sido el sonido, que sigue siendo pobre. Aunque Populous queda un poco eclipsado por Mega-Lo-Mania, todavía me sigue gustando mucho con esta excelente actualización.



POPULOUS II

GANANDO CON MANA

Conseguir que tu gente progrese es solamente la mitad de la historia. Tienes la misión de aniquilar al enemigo y el Maná es el medio para conseguirlo. A medida que tus seguidores crecen en número, cada uno te proporciona una provisión de poder, o Maná. Puedes convertir este Maná en desastre y enviarlos al enemigo. En cada mundo hay determinados desastres que puedes utilizar y otros que no. Los desastres entran en cuatro categorías de elementos. Hemos incluido aquí una selección de los veinte desastres del juego.



▲ *Un joven remolino se divierte en la playa. ¡Ay, ay, ay!*



▲ *No sé lo que es, pero me siento extraña e irremisiblemente atraído hacia ello...*

▲ *¡Ahí va el vecindario! ¡Terremoto! ¡Acción!*

ATRACCION PAPAL

Tu gente elige a un líder, que lleva el símbolo del globo terráqueo. A una orden tuya se unen a él, convirtiéndolo en un líder más fuerte. Alternativamente, puedes colocar un imán papal en cualquier sitio de la tierra. El líder se abre camino hacia el símbolo, reclutando gente a medida que avanza. Esta orden se utiliza para emigrar a zonas más lejanas o para alejarse del peligro.

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■■□
DIA	■■■□□
SEMANA	■■■□□
MES	■■■□□
AÑO	■□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■■■■□
ACCION	■■■■□
DESAFIO	■■□□□
REFLEJOS	■■□□□

HOMENAJE

Personalizas a tu dios a medida que ganas niveles. Dependiendo de la dimensión de tu victoria, eres recompensado con una serie de puntos de experiencia. Estos se sitúan en una de las seis categorías de desastre descritas a continuación. Debes darle un nombre a tu dios y puedes alterar su aspecto físico. Se te da una palabra clave para que puedas desarrollar a tu deidad elegida.

▲ *Este inexperto feo eres tú.*

COMENTARIO



RIKY

Recuerdo cuando compré el primer juego de Populous para Amiga hace muchas lunas y me acuerdo con cariño del primer día que lo jugué (era brillante). Sin embargo, el segundo día ya me había olvidado casi por completo de él. ¿Por qué? Porque era demasiado repetitivo, se hacían las mismas cosas en todos los niveles y me aburrí. Rápidamente. Sin embargo, Populous II ha recorrido un largo camino desde el original. Aunque la idea básica de cada nivel es exactamente la misma, hay mucha más variedad al tener el jugador que mejorar recogiendo puntos de experiencia y utilizando los desastres. El jugador controlado por el ordenador empieza bastante débil, pero tras unos pocos niveles es mucho más fuerte, lo que hace que el juego sea mucho más divertido. Como dice Gus, Mega-Lo-Mania es bastante mejor. Sin embargo, si disfrutaste de verdad con la primera parte, te volverás loco con esta segunda.

AIRE

TORMENTA

Uno de los desastres más espectaculares, las tormentas se extienden por una zona grande, lanzando intensos relámpagos. Las tormentas duran un moderado periodo de tiempo y son devastadores en áreas construidas.



▲ *¡Rápido! ¡Desconectad todas las teles!*

CRUZADOS

Tienes el poder de convertir a tu líder en una criatura mitológica sobrehumana. Entonces viajará por el territorio enemigo, destruyendo todo lo que se encuentra en su camino, hasta que sus batallas le aplastan. Si tus colonizadores se encuentran con el enemigo, se embarcan en una lucha hasta la muerte.

FUEGO

COLUMNA DE FUEGO

La columna actúa en una determinada zona y viaja aleatoriamente. Destruye la tierra cultivada, los asentamientos y quema vivo a todo el que encuentra.



AGUA

FUENTE BAUTISMAL

Cuando son situadas, estas fuentes se convierten en características permanentes. Cualquiera que caiga en una cambia su inclinación (buena por mala o viceversa). Es muy útil para crear un punto de apoyo en las profundidades del territorio enemigo.



TIERRA

PANTANOS

Una vez colocados, los pantanos son permanentes. Las cosechas se pierden y cualquiera que caiga en él es condenado de una forma parecida. En algunos terrenos secos los pantanos no son permanentes.



PRESENTACION — 89

▲ Una opción de juego personalizado que te permite modificar cada uno de los parámetros de cada nivel. Un buen sistema de control y disposición de pantalla.
▼ Un buen sistema de claves.

GRAFICOS — 81

▲ Los gráficos de los asentamientos son claros y están muy bien hechos. Algunos desastres realmente espectaculares.
▼ No hay mucha variedad, y algunos fondos no muy buenos.

SONIDO — 45

▼ No tiene música, solamente sonidos ocasionales de gritos y en las batallas. La mayoría del juego se desarrolla en silencio.

JUGABILIDAD — 87

▲ Populous II da muy bien la sensación de "juego de tablero", lo que se ve facilitado por las sencillas reglas. Además, tus progresos se ven recompensados.
▼ Algunos de los niveles iniciales son muy fáciles.

DURACION — 89

▲ 1.000 niveles, con algunos efectos fenomenales, como los maremotos. El mal empieza pronto a jugar de forma inteligente.
▼ Los únicos cambios entre niveles son las tácticas, la velocidad y los terrenos.

GLOBAL — 89

Populous II es una revisión estudiada de un juego clásico. Sólo llamará la atención de una sección de usuarios de Mega Drive, pero les resultará un excelente producto de estrategia.


Licensed by SEGA ENTERPRISES LTD for play on the MEGA DRIVE
THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES
TM
Ahora puedes tener todos los Micro Machines...
MEGA JUEGO
93%
Mega Sega Magazine
16-BIT CARTRIDGE
93%
Gamesmaster magazine
Si no es Codemasters, no es el auténtico
Licensed by SEGA ENTERPRISES LTD for play on the MEGA DRIVE
Codemasters
© 1993 Codemasters Software Company Limited (Codemasters). Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Micro Machines is a registered trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is a trademark being used under license by Codemasters Software Company Limited.
Para cualquier consulta llama al Codemasters: Int: +44 926 814132









PRECIO

POR DOMARK

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: BATERIA
NIVELES: 4
RESPUESTA: EXCELENTE
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

(ARCADE) 32,000

ORIGEN

Este es el juego de Fórmula Uno totalmente oficial y autorizado para la Mega Drive, siendo una conversión muy parecida al juego para Amiga, Vroom.

CONTROLES

Configura el pad de control de forma que se ajuste a tu estilo de conducción, adapta tu coche al circuito en el que vas a correr, cambia el juego a "turbo" si eres lo bastante experto y ¡adelante!

- **A** Frenar
- **B** Acelerar
- **C** Parada de boxes
- **S** Detiene el juego y te permite salir

COMO JUGAR

Conduce tu F1 por cada una de las pistas del campeonato, tratando de superar a los demás pilotos y cruzar la meta el primero.

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Esta introducción va a ser diferente, un poco más seria. Es una breve historia de las luchas de los programadores por hacer realidad ese sueño imposible: un auténtico juego de conducción. Ya desde Atari Pole Position, cada juego 3D ha tratado de equilibrar los dos requisitos de un buen juego de conducción: el sentido de la velocidad y el sentido de la realidad. De alguna forma uno siempre parecía sacrificarse por el otro. Podías crear un juego de estilo arcade rápido que se moviera como un cohete, pero sin fondos o profundidad. Por otro lado, puedes avanzar penosamente en un "simulador" (por llamarlo de alguna forma) de carreras con gráficos tediosamente lentos que más bien lo hacen parecer una carrera de tortugas.

Parece que estas consideraciones han llegado a oídos de los programadores del nuevo juego de Fórmula Uno de Domark. Al igual que muchos juegos de carreras anteriores, han recreado las pistas del circuito de Grandes Premios con gran precisión. Las vueltas de clasificación, los neumáticos y las paradas en boxes están ahí, como es habitual. Pero lo esencial del juego está en su desarrollo. ¿Es que ha hecho algo Domark para sobresalir realmente de entre sus competidores?





▲ *No te preocupes por los chiquillos que arrojan ladrillos desde los puentes.*

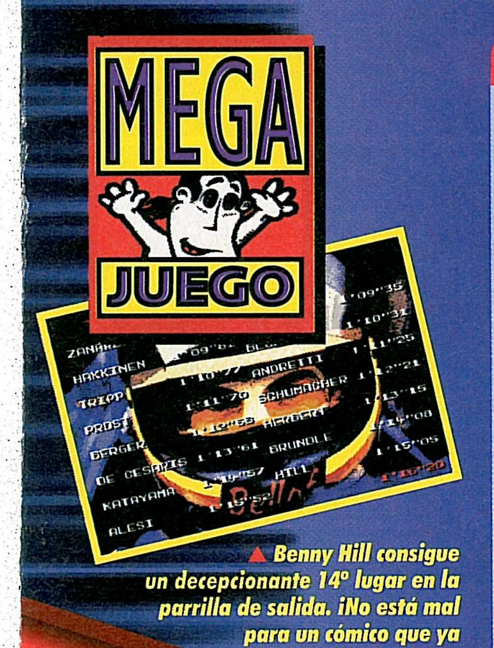


TURBO A DUO

Una de las características más interesantes de Formula 1 es la opción de dos jugadores, que utiliza un modo de pantalla dividida. La parte superior de la pantalla es la misma, con un mapa del circuito y datos de los tiempos. Sin embargo, en el modo de dos jugadores, la zona de pantalla restante se divide horizontalmente, de forma que proporciona una vista simultánea para ambos jugadores. Esta opción está solamente disponible en el modo de campeonato. Una interesante variación es la opción para correr directamente contra la Mega Drive, que ocupa la segunda parte de la pantalla. En la pantalla dividida te mueves un poco más despacio que en la carrera en pantalla completa, pero aún así sigu siendo rápido.



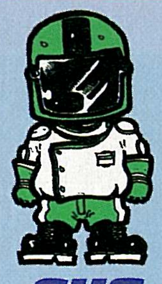




▲ Benny Hill consigue un decepcionante 14º lugar en la parrilla de salida. ¡No está mal para un cómico que ya está muerto!

▲ Sí, tíos, este es el título del juego, por si no lo sabíais.

COMENTARIO

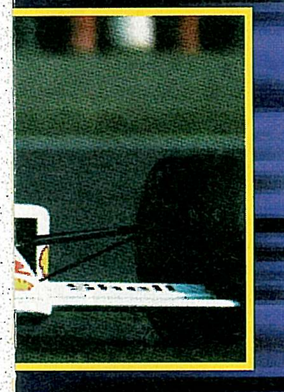


Formula One World Championship es sencillamente un juego de carreras brillante, que supera sin duda alguna a cualquiera de los demás juegos de carreras existentes para la Mega Drive. Su característica principal es la velocidad. La increíble aceleración, unida a la actualización tremendamente fluida, es sorprendente. Las imágenes que aquí te ofrecemos quizás no te convenzan, pero jugar es comprender exactamente lo que los programadores estaban intentando conseguir, y en lo que han tenido éxito. Afortunadamente, los correctos fundamentos están respaldados por un enfoque pensado sobre las opciones, incluyendo el fundamental modo de dos jugadores, que conserva toda la emoción, si no toda la velocidad de la opción individual. Lo que, con diez posicio-nes para grabar partidas, cuatro niveles e incluso una variación de arcade con los marcadores, convierte a este cartucho en un enorme y duradero valor, y todo ello combinado debería convertirlo instantáneamente en un clásico entre los pilotos de Mega Drive.

Y ADEMAS... ¡SE PUEDE GRABAR!

Puedes grabar tus progresos en el campeonato del Constructor para seguir jugando más tarde. Esto no es una innovación, pero F1 te ofrece 10 estupendas posiciones para partidas grabadas de uno y dos jugadores.





▲ ¡Eh, es mi papá!



ARCADIA

Con el modo Arcade se ofrece un ligero cambio en el formato de carreras. Los circuitos se recorren en orden, partiendo de Interlagos. El objetivo de cada carrera de seis vueltas es pasar a un número determinado de coches. Lógralo y pasarás a la siguiente pista, conseguirás un marcador y te enfrentarás a una enorme cantidad de coches que adelantar.



DE NUEVO EL MOMENTO DE LA CONSTRUCCION

En la opción de Campeonato deberás correr por todas las pistas de carreras más famosas del mundo, es decir lo mismo que se hace en el campeonato actual de pilotos cada año. En la pantalla de construcción debes elegir cualquier número de pistas, en cualquier orden. Tú (y otro jugador, si está seleccionado) corres para el equipo Domark contra los pilotos de nombres conocidos, como Prost (Williams), Schumacher (Benetton) y Alesi (Ferrari). Aparece una tabla de liga tras cada evento. Los primeros cinco reciben puntos de posición, desde diez a uno.



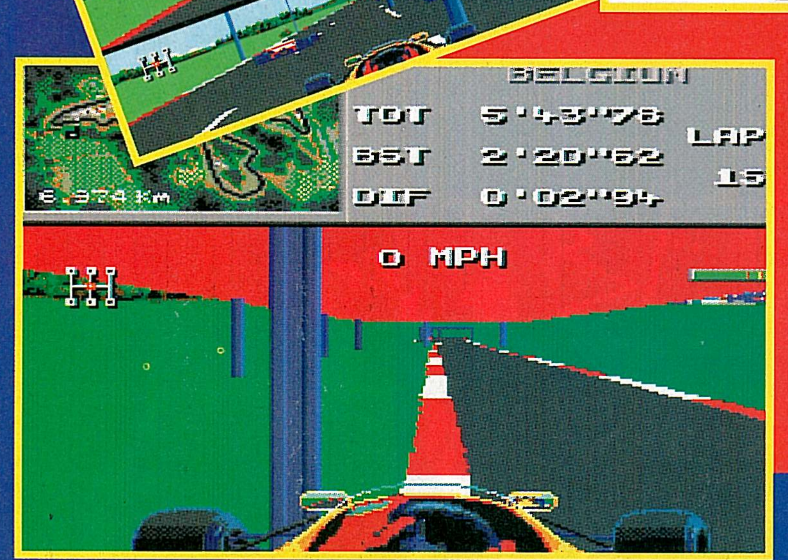
▲ ¿Qué pasa?, parece que al jugador de Domark le ha dado corte poner su nombre en la tabla, no me extraña, con la posición que ha logrado...



▲ Acción de dos jugadores. ¡Vaya, me parece que uno de ellos tiene algún problema!











ALGUNAS PISTAS

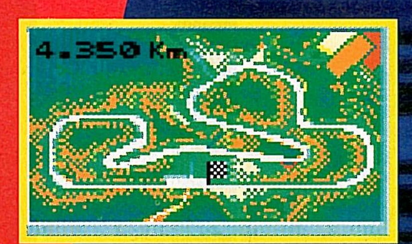
Una pequeña guía de cuatro de las mejores pistas del circuito:



SAN MARINO: Una pista realmente horrible. Las curvas son super complicadas de tomar y hay montones de baches y obstrucciones.



MONTE CARLO: Una pista de doble filo. Avanza al máximo en la zona de las palmeras y disfruta de la fenomenal sección del túnel. Mónaco requiere atención constante.



ESTORIL: ¿Quién diseñó estas absurdas curvas? Estoril tiene también una magnífica recta y una peligrosa zona de curvas antes de la final.



FUJI: ¡Oh, qué nostalgia! Fuji estaba incluida en el Pole Position original. A sus características curvas redondeadas se han incorporado algunos ángulos muy agudos. Es agradable ver Fuji de nuevo, tantas veces sustituida por Suzuka (cosa que, la verdad sea dicha, es un poco estúpida).

ACROBACIAS AEREAS

En este juego chocar contra un árbol a toda velocidad no es fatal, afortunadamente. Solamente te obliga a detenerte por completo y te hace perder valiosos segundos mientras sitúas de nuevo tu coche en posición para continuar carrera. Chocar contra otros coches y contra algunos obstáculos laterales algunas veces da como resultado un espectacular lanzamiento por los aires. Es posible recuperarse de este accidente, pero ten cuidado de no hacer explotar tu motor por revolucionarlo en el aire.

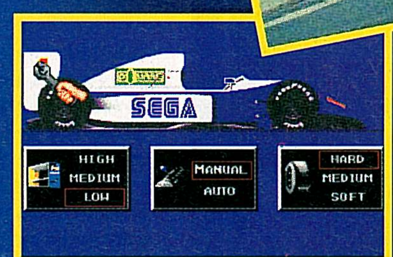


COMENTARIO



JULK

Gráficos fantásticos, una acción increíblemente veloz, modos de un jugador de pantalla completa y dos de pantalla dividida, gráficos 3D rápidos y totalmente realistas, opciones de arcade y campeonato, un fenomenal sonido, grandes cantidades de pistas, una fabulosa presentación, montones de funciones, también cantidades de detalles agradables y un desarrollo de juego maravilloso y realmente adictivo envían directamente a Formula One a la pole position como el mejor juego de carreras para la Mega Drive jamás creado. Es enormemente divertido y crea un gran interés a largo plazo tanto en forma de Campeonato individual como en batallas entre dos jugadores simultáneos. Si eres fan de las carreras y te pierdes esto, nomínate como melón del año.



▶ *Practica mucho y algún día podrás llegar a conducir este coche.*

▼ *El hombre invisible es tu mecánico en este juego...*





PRESENTACION — 94

▲ Cuatro distintos niveles de habilidad, un modo de entrenamiento, un campeonato de pilotos con diez posiciones para grabar partidas y una opción de dos jugadores bien ejecutada.

GRAFICOS — 90

▲ Excelentes gráficos con una inmensa velocidad. Todos los gráficos de la presentación (mapas de las pistas, etc.) están muy bien hechos.
▼ No hay mucha variedad en el color.

SONIDO — 79

▲ Un buen sonido del motor cuando cambias de marcha.
▼ La música está bien, y no es tan atmosférica como los demás sonidos o los gráficos del juego.

JUGABILIDAD — 93

▲ Los locos del volante y de la velocidad (y todos los demás también) se quedarán instantáneamente enganchados. Otros quince corredores más de considerable habilidad para desafiarte.

DURACION — 90

Las doce pistas requieren mucha práctica, y la opción turbo superará probablemente todos tus intentos por dominarlo. Hay una capacidad infinita en el modo de dos jugadores.

GLOBAL — 93

Es el mejor juego de carreras para la Mega Drive. Sencillamente. Sus sencillos controles, la atmósfera tan real que crea, sus opciones y, sobre todo, su VELOCIDAD, se combinan para formar un todo casi perfecto.

SHINOBI III








PRECIO

POR SEGA

DERSDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 4
RESPUESTAS: RAPIDA
DIFICULTAD: MEDIA

1° PUNTUACION

123670

ORIGEN

La máquina de monedas Shinobi apareció a finales de los ochenta. Shinobi III tiene más en común con la segunda parte que con la original.

CONTROLES

Oh, chico, ya estamos otra vez... Joe responde a las pulsaciones de las flechas direccionales del pad moviéndose cortésmente en dichas direcciones, saltando y lanzando estocadas al pulsar el botón correspondiente.

A Lanzar la magia Ninja

B Arrojar Shuriken, lanzar estocadas y patadas con salto

C Saltar. Cuando se pulsa de nuevo en el punto más alto de un salto, Joe da un salto mortal.

S Detiene y continúa el juego, mediante el menú de magia de Joe

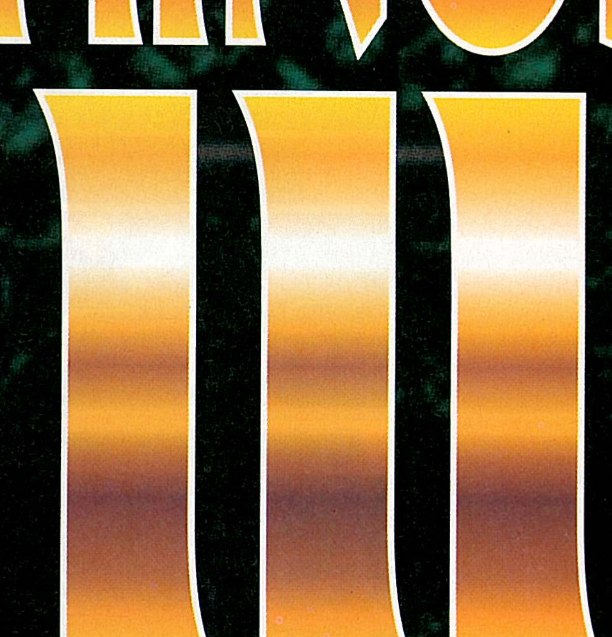
COMO JUGAR

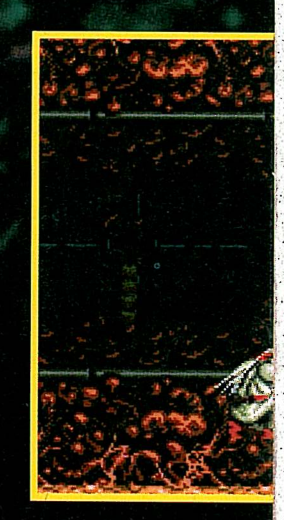
Utiliza la experiencia de Joe en las artes marciales contra hordas de enemigos a lo largo de 7 niveles. Deberás lograr que Joe esté atento a los créditos de energía que reponen sus fuerzas y munición

Cuando le preguntamos si le importaría viajar por un mundo misterioso con el objetivo de vencer a un maestro del mal, Joe Mushashi replicó: "no". Una respuesta perfectamente buena, en nuestra opinión, que además le ahorra un montón de problemas a largo plazo. Ves que en realidad Joe ya ha tenido bastantes cazas de villanos, y que ahora está sentado frente al televisor, ya olvidado su pasado como ninja. Por supuesto, todo esto no es posible en absoluto, ya que el archienemigo de Joe, Neo Zeed, ¡se ha levantado de su tumba! Al haber muerto debido a la espada y las shuriken de Joe en su anterior tentativa de dominar el mundo, es lógico que este diabólico personaje esté un poquito enfadado.

Una noche, mientras veía su programa favorito, de repente Joe se queda mirando a un cuadrado negro y sin vida. ¡Zeed ha cortado los cables de la corriente! Obviamente, Zeed ha arrojado el guante y le ha desafiado. ¡Joe acepta!

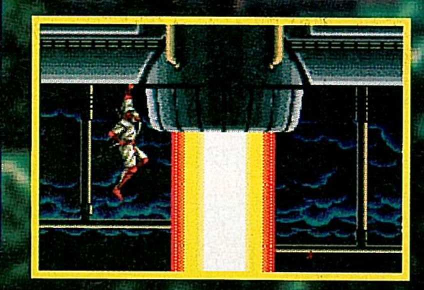
La misión del jugador es lograr la venganza de Joe mientras persigue al villano en su desesperación por conseguir de nuevo tener luz para poder ver la edición de las noticias del fin de semana. Joe tiene algunos trucos nuevos en la manga para facilitar las cosas. Sin embargo, hay siete zonas entre Joe y la batalla final con el mismísimo Zeed. Sólo con su magia ninja tendrá Joe asegurada alguna posibilidad de tener éxito.











▲ *Ponte cómodo frente a una auténtica llamarada de dragón...*

LLEGAR AL FINAL

Si hablamos de sigilo, los pies de Joe son el mejor medio para moverse sin que nadie se dé cuenta. Sin embargo, hay ocasiones en las que la velocidad es esencial, y por eso Shinobi III (Mk II) incorpora una sección a caballo y ¡un nivel de surf! Ambas son un punto de partida para el juego más estratégico de Shinobi, pero también ofrecen una buena acción extremadamente rápida. La sección de surf, en particular, ofrece parte de la acción más emocionante y el monstruo que espera a Joe es especialmente impresionante.





LOS ESPERADOS CAJONES

Una característica conservada del original Shinobi es la aparición de los cajones. Estos cofres del tesoro en miniatura le proporcionan a Joe prácticamente todo lo que necesita, con la excepción de ocasionales trampas. Los objetos descubiertos en su interior son los siguientes:

Corazón: repone la energía en disminución de Joe.

Shuriken: aumenta la provisión de shuriken de Joe. El icono básico le proporciona 5 iconos de shuriken cruzada que le ofrecen 20.

POW: la fuerza de los ataques de Joe se duplica. Sus shuriken aparecen envueltas en fuego, al igual que su espada.



COMENTARIO

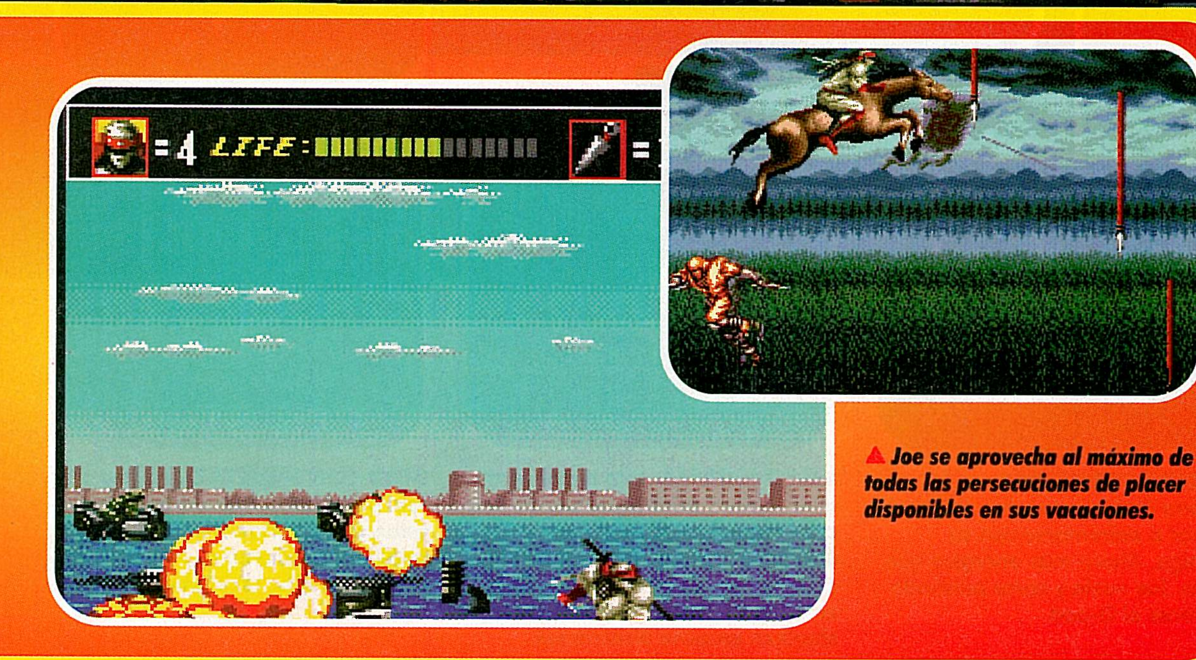


PAKO

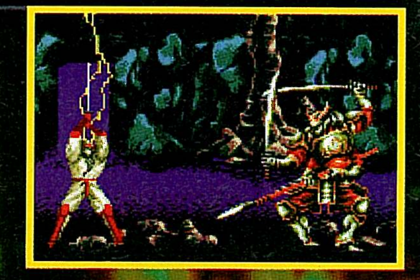
Shinobi es uno de mis tres juegos favoritos de Sega. Sus juegos anteriores son brillantes ejemplos de la inventiva de Sega y de su facilidad para conseguir ese ingrediente especialmente resbaladizo: la atmósfera. El desarrollo del personaje de Joe Mushashi ha alcanzado ahora una etapa en la que es el personaje de acción más completo y serio que puedo imaginar. La amplia gama de movimientos que puede realizar hacen que controlarlo sea fantástico. Si solamente las situaciones que desafían a Joe en esta última aventura fueran más desafiantes... Tan impresionantes e innovadoras como son las secciones de surf y de hípica, el desarrollo del juego, sin embargo, es bastante básico en comparación con el cuidado necesario para tener éxito con Revenge of Shinobi. La técnica de colgarse por las paredes de Joe se aprovecha bastante bien, pero la maniobra de giro con estocada es bastante redundante. Además, los personajes enemigos, aunque visualmente impresionantes, tienen modelos de ataque que pueden predecirse. Yo recomiendo este juego a los fanáticos de Shinobi, pero no esperéis el tipo de acción que teníamos antes.

◄ *Un amable monstruo ayuda a Joe a encontrar su lentilla*

▲ *Vas bien vestido para el surf*



▲ *Joe se aprovecha al máximo de todas las persecuciones de placer disponibles en sus vacaciones.*



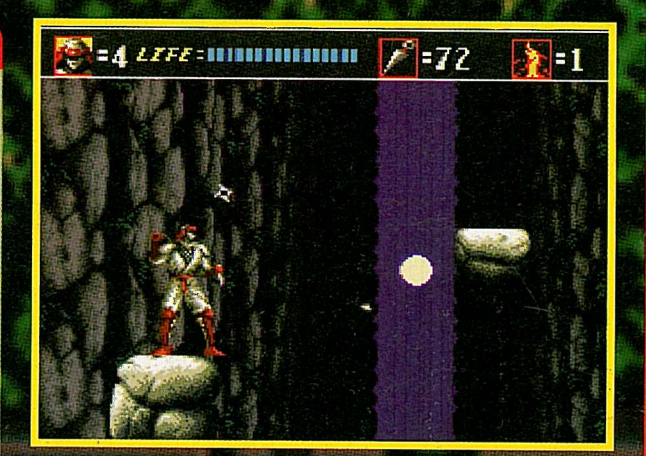


▲ *Esta es la razón de que los animales no fumen...*

COMENTARIO



Habiéndome decepcionado la anterior versión de este juego, puedo decir sin temor a equivocarme que esta nueva actualización es mejor (pero no demasiado). Las incorporaciones de las secciones de surf e hípica son diferentes y le añaden una cierta variedad al juego, pero en ellas el juego se desarrolla de una forma bastante básica y no lo bastante convincentemente como para elevarlo a una categoría superior. Una vez dicho esto, el juego tiene un aspecto mucho mejor que la versión anterior, con figuras mucho mayores y fondos mejorados. También es grande, rápido y divertido y yo creo que no tendría problemas en recomendárselo a cualquiera (los locos por los ninjas se sentirán particularmente encantados).





▲ *"Mira colega, ambos estamos en precario equilibrio en pequeños salientes de roca. Las cosas no parecen estar muy bien. Así que, deja de arrojarme esas cosas de una vez, ¿quieres?".*





NINJA, ESPADA ESPADA, NINJA

El poder de una espada ninja está más allá de la comprensión de la mayoría de la gente. Pero Joe no es la mayoría de la gente. Conoce su espada como si fuera lo más recóndito de su pensamiento y los pensamientos que guarda ahí le ayudan a alimentar la capacidad de su espada con propósitos mágicos.

IRAZUCHI: siendo una de esas afortunadas personas que viven toda su vida sin sentarse jamás en el sillón de un dentista, Joe se envuelve a sí mismo en un campo de electricidad que debería hacerle mucho daño en sus empastes (bueno, eso si tuviera alguno).

MIJIN: con el coste de su vida, Joe explota y supuestamente se lleva con él a su enemigo. Quizás sea una locura, pero después Joe vuelve para seguir luchando, mientras que su enemigo no. Obviamente este potente mantra está reservado sólo para emergencias.

FUSHIN: para que Joe disponga de sus fantásticas habilidades de escalador de muros, no se pueden negar los beneficios de la magia Fushin. Esta magia dura todo un nivel y permite a Joe la habilidad de saltar sobrenaturalmente alto en el aire.

KARIU: un fan de Jerry Lee Lewis de niño, y todavía más de mayor, un día Joe invocó grandes bolas de fuego. Sin embargo, le gustó tanto el efecto que lo conservó y ahora el Kariu, como lo llaman, es su método mágico más eficaz.



SHINONEGOCIOS

Sólo un maestro ninja es capaz de eliminar del mundo a un malvado como Neo Zeed. De todas formas parece que incluso las habilidades del legendario Super Shinobi tienden a fallar. Esta vez Joe se está asegurando doblemente incorporando nuevos movimientos a su ya mortífero repertorio. Aparte de sus golpes básicos de shuriken y espada, su nueva línea de técnicas es:



CARRERA SILENCIOSA: en la mayoría de los casos, Joe no puede esperar a enfrentarse con su enemigo. Ahora más enérgico que nunca, Joe vuela y corre pulsando dos veces el D-pad.

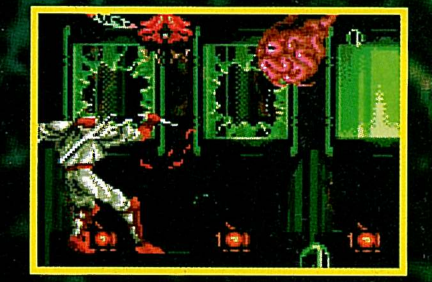


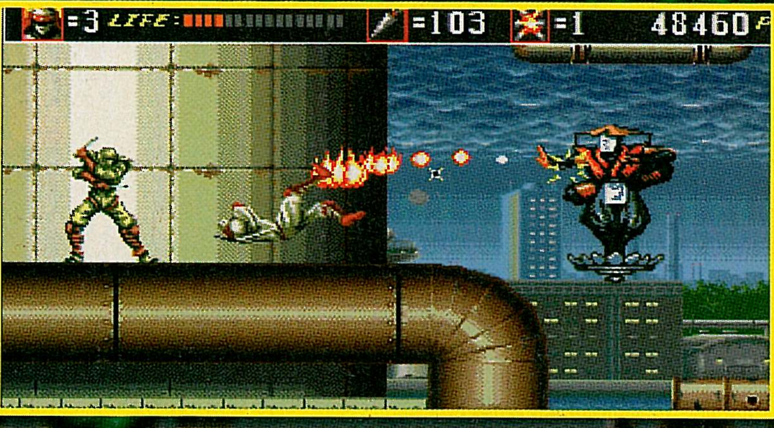
SALTO MORTAL: este movimiento no es nuevo, pero sigue siendo una gran maniobra. Cuando Joe alcanza el apogeo de un salto se acurruca en una bola y gira. Con esto Joe es capaz de dispersar shuriken en ocho direcciones.



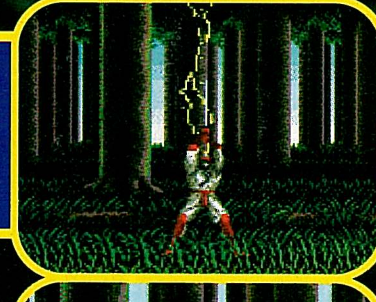
GIRO CON PUÑETAZO: antes, Joe sólo utilizaba su espada para dar estocadas a cortas distancias y en situación estacionaria. Ahora lanza, espada en alto, un ataque sorpresa.







▲ *El hechizo de Joe es devastador para todos los oponentes, menos para el más duro. Sin embargo, le hace caerse, así que utilízalo con cuidado.*









INFORME A LARGO PLAZO

HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

ANALISIS

INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS









PRESENTACION 89

▲ La escena se inicia mediante una larga historia llena de acción kung-fu de estilo cinematográfico. Las imágenes presentadas entre niveles son también impresionantes.

GRAFICOS 92

▲ Los gráficos de Shinobi III son de una gran calidad. Las imaginativas figuras y los fondos hacen que el juego se agradable de mirar.
▼ La animación es bastante desarticulada.

SONIDO 90

▲ Yuzo Koshiro utiliza su magia ninja en las bandas sonoras. Los efectos de las batallas, como el choque de aceros, son impresionantes.
▼ Las voces digitalizadas son bastante malas.

JUGABILIDAD 87

▲ Joe es un personaje divertido de controlar. Es brillante. Algunos de sus adversarios son igualmente estupendos.
▼ Desgraciadamente la mayor parte del juego no alcanza sus altos estándares.

DURACION 82

▲ En su nivel de máxima dificultad, el juego presenta un complicado desafío.
▼ Aunque no tiene la fuerza de su predecesor. Por lo que una vez completado puede correr el riesgo de quedarse en la estantería.

GLOBAL 89

Un juego de aspecto fenomenal que dispone de un fantástico personaje protagonista, pero el juego carece de una cierta originalidad e intriga.



BAILE EN LA SOMBRA: Joe impresiona con su habilidad manual cuando camina con sus manos mientras se balancea por lugares altos. Esta es una habilidad que Joe perfecciona en las etapas finales de su misión.



ESCALADA DE MURO EN MURO: las fisuras estrechas son salvadas mientras Joe salta de muro a muro.



DEFENSA: aunque esto ralentiza sus progresos, la utilización que hace Joe de su espada como escudo le evita muchos daños innecesarios. También tiene un aspecto extraordinariamente duro en sus posturas de defensa.



1-4 JUGADORES

PRECIO £39.99

POR SEGA

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: N/A
NIVELES: 3
RESPUESTA: POBRE
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

4-0

ORIGEN

Ultimate Soccer es un simulador de futbol totalmente nuevo de Sega siendo ésta su primera tentativa en este noble deporte.

CONTROLES

El D-pad dirige al jugador más cercano mientras una pulsación del botón adecuado elige entre una serie de patadas.

A PASE CORTO/ BLOQUEO/CABEZAZO

B PASE LARGO/CABEZAZO

C PASE A PUERTA/CABEZAZO

S PAUSA/OPCIONES

COMO JUGAR

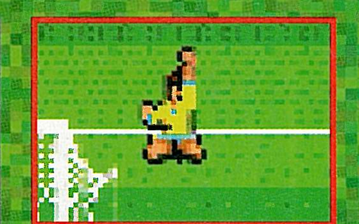
Podría ser un juego de dos partes, pero las reglas son bastante sencillas: marcar más goles que los contrarios.

UNA OPCION DE INVENCION

Una de las principales pruebas que debe pasar cualquier simulador deportivo es la capacidad de incluir opciones hasta lo absurdo: opción "descanso con refrescos", opción "jugadores con barba"... (has captado el mensaje, ¿no?). Ultimate Soccer no defrauda en esta sección. Las opciones van desde la selección de partido de torneo, liga o amistoso, valores de velocidad, valores de condiciones climatológicas, activar o desactivar la regla de pase hacia atrás, prórroga, lanzamiento de penalties, etc. Desgraciadamen-te, muchas de ellas en Ultimate Soccer parecen poco útiles.



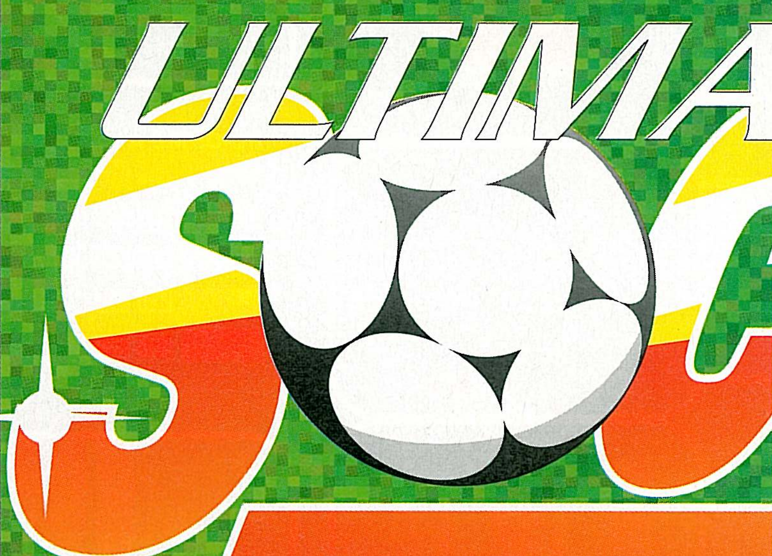






AZUL ES EL COLOR

Otra opción disponible en Ultimate Soccer es la de tener seis u once jugadores por equipo. La de seis no significa que hay más espacio en el campo para que los jugadores corran, sino que en realidad es una competición indoor. Cualquiera que haya jugado al fútbol sala sabe que no hay saques de banda porque los jugadores pueden utilizar las paredes para conseguir hábiles rebotes. También es bueno para desarrollar rápidas reacciones de pase, porque el campo más pequeño significa que el espacio se convierte en una prioridad.





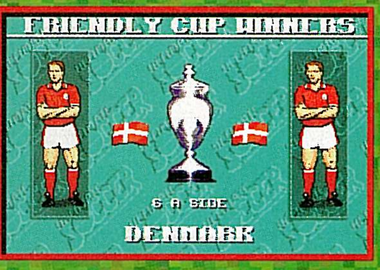


A pesar de que en este país la liga se está convirtiendo en un espectáculo más que una competición, ya que siempre gana el mismo, el fútbol sigue siendo el deporte nacional y sigue arrastrando las mismas masas informes de aficionados a los estadios cada semana.

La Mega Drive se está acostumbrando ahora a recibir constantemente simuladores de fútbol y aquí llega otro más, Ultimate Soccer, que parece superar a sus predecesores. Incluye todas las opciones y la flexibilidad que son parte integrante de cualquier simulador actual. Hay más países de los que probablemente existen para elegir, un torneo eliminatorio, una liga para los más entusiastas y una sección de penalties para favorecer ese intenso incremento de adrenalina. Como en todas las simulaciones deportivas, ofrece una opción de dos jugadores, pero puede ampliarse hasta ocho jugadores gracias al nuevo Sega Tap. Para conseguir una definitiva victoria futbolera, desarrollar las habilidades de driblaje, pase y lanzamiento es un deber. También puedes ver expresiones de virtuosidad con la ocasional patada de bicicleta y el cabezazo con salto. Pero al final lo que cuenta es el marcador y no las acrobacias. De todos modos no te preocupes, seguro que algún programador tiene en mente una simulación "Hooligan Frustrado del Balompié".







▲ Conque amistoso, ¿eh? ¡Ya le daré yo amistoso cuando le pille en el campo!

◄ No tiene sentido enfadarse cuando la catástrofe se ha producido, portero. ¡Lo hecho, hecho está!

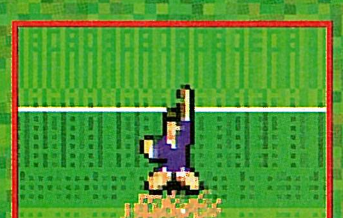
COMENTARIO



ROB

Hay tantos juegos de fútbol para la Mega Drive que los jugadores tienen que pensárselo mucho para elegir uno. Ultimate Soccer es un juego que promete mucho, pero al final no proporciona lo esperado. Hay montones de equipos (incluso aunque sus diferencias en habilidad no son en realidad lo bastante claras). Hay también montones de opciones fenomenales incluyendo un cambio en la velocidad, varios modos de liga y distintos ángulos en el campo. Sin embargo, los controles me resultaron confusos y la falta de selección de jugador extremadamente incómoda. Es también fatal el modo en el que parece moverse el campo como a oleadas cuando los jugadores se mueven por él como marineros cuyo barco ha naufragado. La posibilidad de salvación de Ultimate Soccer está en el modo de múltiples jugadores (crea auténticos disturbios con dos Sega Tap y ocho jugadores). Entonces, ¿cuál de ellos va a ser, eh? ¿Super Kick Off, J League Soccer o Ultimate Soccer? Si eres un alma solitaria será sin duda Super Kick Off. Si lo que buscas es acción a cuatro, tu mejor opción será J League, más inteligente y desafiante. Si logras reunir a ocho jugadores y disfrutas regularmente de fiestones futbolísticos, Ultimate Soccer es definitivamente tu juego de fútbol.





QUIEN ES MEJOR Y QUIEN ES "EL MEJOR"

Ultimate Soccer te pone la piel de gallina con la enorme variedad de selección de equipos internacionales que te ofrece, ya sea Angola o Argentina, Estados Unidos o Hungría. Cada equipo tiene una posición en la clasificación basada en su velocidad, resistencia y agilidad, siendo los mejores Alemania, Brasil, Italia y Gran Bretaña. Cuando un jugador mejora, significa que puede empezar a elegir los equipos peores para darse el gustazo de ganarlos sin problemas. La diferencia en los estándares entre los equipos mejores y peores no es tan marcada como podría serlo, pero si Inglaterra puede ser vencida por los Estados Unidos por 2-0, es probablemente justo.



▼ Lanza, falla, le cae en... la cara (¡es una pérdida de tiempo tener a ese jugador en el campo!)









COMENTARIO

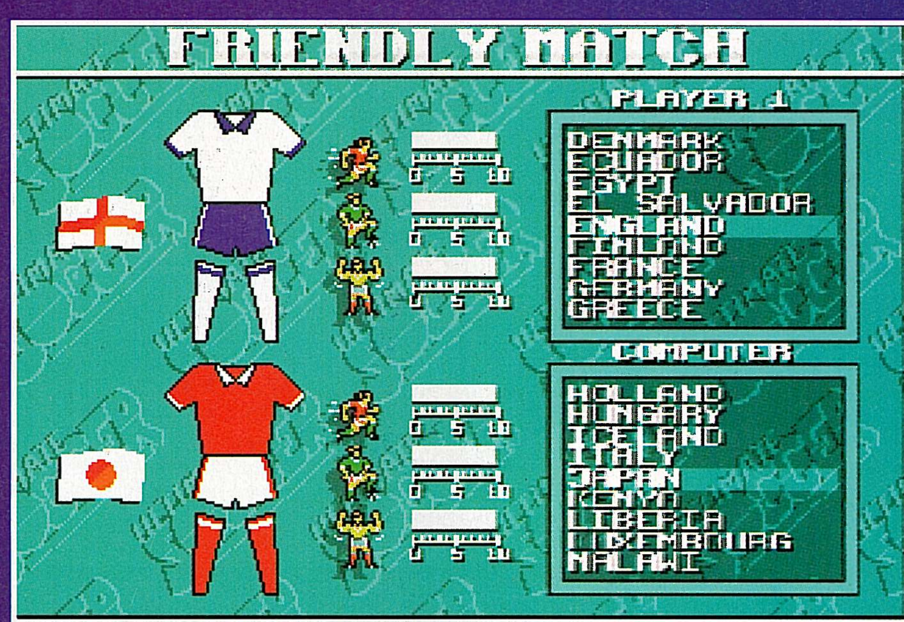

JAZ

"Tembloroso" fue la palabra que me vino a la mente más veces cuando estuve jugando a esto. Es un juego de fútbol rápido y divertido con una impresionante cantidad de opciones y funciones, pero decepciona por sus gráficos, sonido y desarrollo del juego bastante mediocres (el desplazamiento del campo va a trompicones y las figuras carecen de detalle). Sencillamente no hay muchas posibilidades de mejorar tu juego una vez que te acostumbras a él: Super Kick Off y J League Soccer, por otro lado, parecen mejorar cuanto más juegas a ellos. Probablemente a los principiantes de la Mega Drive les vendrá bien saber esto: los expertos a los que le guste jugar solos deben echar un vistazo a Super Kick Off y los que sean más sociables deben probar con J League.

UNA LIGA PROPIA

Además de los partidos amistosos de uno y dos jugadores, existe la opción de participar en otras diversas variaciones del juego. La Liga Mundial permite a los jugadores humanos, además de al ordenador, jugar en una liga con entre dos y 32 equipos. La Copa Definitiva es una competición eliminatoria en la que te enfrentas a otros 23 equipos internacionales. Finalmente, está la eliminatoria, en la que debes jugar contra ¡63 equipos! Sorprendente, ¿no?





▲Pantalla de selección de estrategia de equipo y de selección de conjuntos de jugadores, como si fuera la pasarela Cibeles, pero en plan deportivo, "informal pero arreglao"...

MUEVE LOS DEDOS

La mayoría de los juegos de fútbol incluyen un modo de dos jugadores limitado. Pero no Ultimate Soccer. Igual que el J League, también revisado en este número, este juego es totalmente compatible con el Sega Tap, lo que permite fiestas futboleras con múltiples jugadores. J League tenía excelentes partidos de cuatro jugadores, pero Ultimate Soccer lo supera con tremendos partidos de OCHO jugadores (utilizando dos Sega Tap). En estas partidas de múltiples jugadores, puedes elegir el futbolista que quieres ser (a diferencia de en los modos de uno y dos jugadores).



LAS FALTAS

Una opción que no le falta a este juego es la posibilidad de discutir la imposición de una tarjeta amarilla o roja. Los árbitros son especialmente sensibles a cualquier comportamiento malicioso y no se piensan dos veces el echar a un jugador. Lo extraño es que hay muchos jugadores que caen sobre otros que llevan el balón y que escapan a este severo castigo. También resulta raro que el árbitro sea capaz de discernir entre una falta intencionada y otra involuntaria cuando todas parecen más o menos iguales. Al menos significa que hay muchas oportunidades para grandes abusos por parte del árbitro y de discusiones sin sentido en el modo de múltiples jugadores.



INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■□□□
DIA	■■■□□
SEMANA	■■■■□
MES	■■□□□
AÑO	■□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■■■□□
ACCION	■■■□□
DESAFIO	■■■■□
REFLEJOS	■■■□□



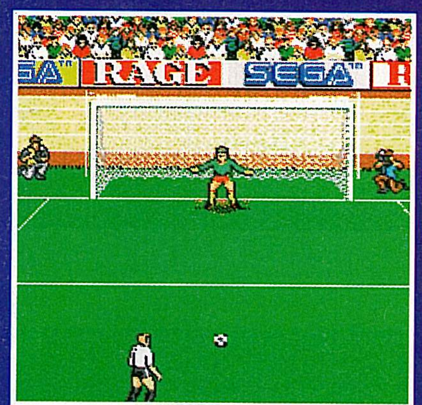
LANZAMIENTO DE PENALTIES

Practica el lanzamiento de penalties utilizando el modo correspondiente. Puedes seleccionar el equipo que deseas utilizar e incluso configurarlo para una sesión individual o en competición. Una opción muy útil.





▲ *Espera un poco, espera un poco... ¡No hace falta que te lances a por el balón cuando todavía no lo ha lanzado el jugador!*



▲ *La soledad del portero ante el penalty (parte I)*







PRESENTACION 92

▲ Como diría Michael Caine: "opciones, ¡cientos de opciones!".
▼ Pero muchas de ellas no resultan ser de gran utilidad.

GRAFICOS 73

▲ Buenos ángulos tridimensionales y panorámicas fluidas.
▼ La animación de los personajes es pobre. Hay figuras borrosas y rechonchas y un campo en el que podrías ahogarte.

SONIDO 70

▲ Algunas melodías buenas animan el juego.
▼ No hay casi efectos sonoros y los gritos de la multitud suenan como radios estropeadas.

JUGABILIDAD 76

▲ La familiaridad con los controles te permite una cierta habilidad y existe una amplia gama de movimientos.
▼ Respuesta lenta y control confuso. Sólo puedes seleccionar un jugador en los partidos múltiples.

DURACION 84

▲ Este es un juego que mejora mucho según te acostumbras. El modo de múltiples jugadores significa diversión pero...
▼ Hay muchos factores molestos, principalmente la "temblorosa" pantalla.

GLOBAL 79

Un juego de fútbol rápido y divertido, echado a perder por los gráficos parpadeantes. Es bueno en el modo de múltiples jugadores, pero J League Soccer es mucho más inteligente y jugable que este.

NIGHT STRIKER









PRECIO

POR TAITO

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: 3
NIVELES: 3
RESPUESTA: POBRE
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

COMPLETO

ORIGEN

Night Striker es un juego inventado por Taito, aunque la acción se parece a muchas máquinas de monedas antiguas de Sega.

CONTROLES

El Night Striker hace algo parecido a volar. El control puede ser direccional, inverso (como en el joystick de un avión) o para joysticks analógicos (los que pueden descifrar lo fuerte que se está empujando el joystick).

- **A** DISPARAR
- **B** DISPARO RAPIDO
- **C** DISPARAR
- **S** PAUSA

COMO JUGAR

Sobrevive a cada una de las etapas tridimensionales, eligiendo una ruta a la base de los terroristas. Dispara a los enemigos y evita las funciones tridimensionales.



▲ El Night Striker. Superaerodinámico, ¿eh?

▲ De un desastre al siguiente. ¡Llegas a pensar que todo el juego es un desastre!

Políticos, soldados, incluso novelistas controvertidos pueden ser objeto de protección policial, así que, ¿por qué, cielo santo, por qué no se tiene la misma consideración con importantes científicos? Ahí tienes el caso del doctor Masker Lindberry, experto en tecnología láser óptica. ¿Cómo el gobierno del 2.049 puede no haberse dado cuenta de que estaba en peligro en manos de la Liga Contra Nombres Dudosos?

Es probable que su amplia conocimiento de la ciencia loca sea utilizado para amenazar la seguridad del mundo. Así que, ¡idos prisa, Night Strikers! ¡Saltad a vuestros maravillosos coches y cazad a los terroristas en su guarida!



UN MONTON DE DISPAROS

El desarrollo del juego en Night Striker es muy sencillo. No te preocupes de las marchas (¡no puedes cambiar de velocidad!). Tu coche futurista va equipado con avanzada tecnología "mono-velocidad", lo que significa que todo lo que tienes que hacer es disparar. Y todo lo que hace el enemigo es dispararte a ti. Tu movimiento derecha/izquierda está enormemente restringido. Sólo tienes que elegir una bifurcación para pasar al siguiente nivel.

COMENTARIO



Estoy alucinado. Este debe de ser uno de los CD más horrorosos del cosmos consolero. Los gráficos son estupendamente malos, una especie de "cubismo". Las figuras son totalmente irreconocibles. Pero por favor, por favor, creedme cuando hablo de la jugabilidad: la parte que no podéis ver es ¡DIEZ VECES PEOR!. El juego es más fácil que Outrun 2019, un juego con tan poco desafío que cualquiera podría terminarlo llevando al mismo tiempo una bandeja de vasos llenos (con ambas manos). Está terrible y fatalmente programado, e incluso el anterior Ninja Warriors de Taito, un horror digital, tiene mejor aspecto en comparación. Taito va a crearse una reputación verdaderamente mala si sigue sacando juegos como éste.

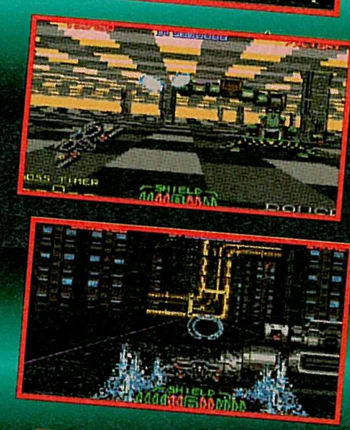


AREAS

CIUDAD
El paisaje urbano es un montón de edificios colocados aleatoriamente, que ocultan tremendas hordas de helicópteros. Tu ruta de vuelo sigue la línea de la autopista, haciendo blanco sobre los coches de los terroristas.



FABRICA
La fábrica tiene un techo muy largo, soportado por pilares con los que es fácil chocarse. El último nivel de la fábrica tiene obstáculos. El monstruo es una especie de carretilla con un solo brazo mecánico, y una tremenda línea de bombas de plasma.



CANAL
El canal es peligroso por los conductos de ventilación que cuelgan sobre el estrecho paso del agua. Aquí tu escudo se agota rápidamente.

CIELO
Sobre la zona de la ciudad, te atacan escuadrones de helicópteros. El monstruo es un enorme avión que baja los cañones de su parte inferior para atacar. Estos son su talón de Aquiles (por llamarlos de alguna forma).



MAR
Siembra la confusión en el agua volando a través de una flotilla de sampanes asesinos (?). Estos barcos, normalmente inofensivos y tranquilos, le producen al Night Striker más rápido un molesto dolor de cabeza. Después cruza una serie de puentes bajos antes de enfrentarte al doble dragón.



TUNEL
Indudablemente las zonas más difíciles son las claustrofóbicas del túnel. Enormes esferas ruedan por encima de los Night Strikers, que deben esquivar una serie de puertas correderas con estrechas aberturas. El "monstruo" es una especie de figuras parecidas a un pollo que tratan de embestirte.



INFORME A LARGO PLAZO

HORA	■	□	□	□	□
DIA	□	□	□	□	□
SEMANA	□	□	□	□	□
MES	□	□	□	□	□
AÑO	□	□	□	□	□

ANALISIS

INGENIO	□	□	□	□	□
ACCION	■	□	□	□	□
DESAFIO	□	□	□	□	□
REFLEJOS	□	□	□	□	□

COMENTARIO



Pako

Esto me recuerda los días en los que la programación en casa era un trabajo muy complicado. Los amigos me invitaban a sus casas para asistir a su última interpretación de Space Invaders, Pac Man, Tennis, etc. Eran absolutamente terribles, por supuesto, pero nunca servían para nada más que para reírte un rato. De igual forma, Night Striker no produce más que risa y me da la impresión de ser algo que cualquiera de mis amigos podría acabar en unos 40 minutos. De hecho es difícil hasta que te salga la risa. ¡Es horrendo! ¡Una desgracia" Alguien, en alguna parte, ha ofendido profundamente a los curritos de Taito Towers, ya que de otro modo no puede imaginar como han sido capaces de hacer pasar al público de la Mega-CD por esta tortura. ¡NO TE COMPRES ESTE JUEGO, POR TU PADRE!

UN MONTON DE ESCUDO

El Night Striker lleva protección de escudo. A toda potencia puede soportar hasta cinco disparos, antes de tu nave sea de nuevo vulnerable. La colisión con rayos de plasma, enemigos y objetos te cuesta un punto de escudo.



▲ *¿Puedes oír el sonido de un millón de usuarios de Mega-CD llorando de exasperación?*

EL "APOTEOSICO FINAL"

Cuando llegas a la etapa final tu avión se transforma para enfrentarse al último de los monstruos. Puede convertirse en un guerrero de tipo Space Harrier o en una mortífera motocicleta. Pero no desesperes, no modifica en absoluto el juego ni tu "diversión".

PRESENTACION 70

▲Hay cinco modos de dificultad distintos y un novedoso modo de "joystick analógico" (completamente inútil).
▼La introducción y el argumento son una tontería (y además incomprensibles).

GRAFICOS 23

▼ Figuras que se han hinchado inexplicablemente hasta el punto de que no tienen definición. Los fondos tienen una calidad inferior a la del término "basura de pantalla".

SONIDO 46

▼ Zuntata nos amenaza con melodías que habrían sido rechazadas como caras B de los Hermanos Beyond (si los miembros de la banda fueran sordos). Los efectos de sonido son también "malos" •.

JUGABILIDAD 14

▼ No, lo siento. Este juego sólo puede incluirse en la escala de "injugabilidad". ¿Cómo puedes disfrutar un juego cuando no puedes ver lo que está pasando?

DURACION 6

▼El CD tarda unos cinco segundos en acceder (más o menos lo mismo que tardas en perderle el interés). Es un juego de una sola sesión (y ya es más que suficiente).

GLOBAL 9

El peor juego para la Mega-CD? Nos gustaría poder decir eso, pero, hey, ¿qué estáis haciendo ahora, Taito? ¿O debería decir "Zuntata"?





1 JUGADOR

PRECIO

POR SEGA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: ILIMITADAS
NIVELES: AUTOAJUSTABLES
RESPUESTA: HABIL
DIFICULTAD: MEDIA/DIFICIL

1ª PUNTUACION

4 NIVELES COMPLETOS

ORIGEN

Una versión mejorada de uno de los mejores cartuchos para la Mega Drive de todos los tiempos: ¡Ecco the Dolphin!

CONTROLES

El joypad se utiliza para guiar a Ecco por las profundidades marinas. Los botones, utilizados en combinación con el joypad, producen sorprendentes saltos fuera del agua.

- **A** Sonar cantante
- **B** Cargar
- **C** Aumentar velocidad
- **S** Detener/continuar el juego

COMO JUGAR

Guía a Ecco por más de 30 niveles de complicados rompecabezas físicos y mentales en busca de sus amigos perdidos.



MEGA JUEGO

Cada 500 años un misterioso vórtice asola los océanos de la Tierra, buscando toda la vida en su interior y transportándola a través del continuo espacio/tiempo a... ¿dónde?

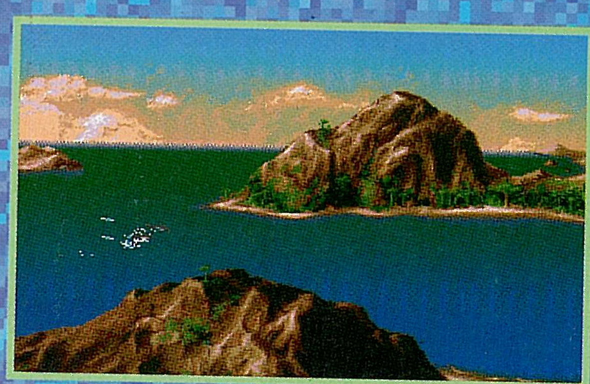
En el último ataque sobre el suelo oceánico ha quedado atrapado Ecco el delfín, un poderoso y joven cantante de los océanos que, como tenía que ser, sobrevive al vórtice. Sin embargo, ahora se ha quedado totalmente solo, ya que su grupo de amigos ha sido horriblemente absorbido.

Tu misión, como Ecco, es explorar los océanos en busca de tus amigos, localizar pistas y perseguir al misterioso vórtice. es un viaje peligroso (una enorme aventura que te lleva desde el hogar de Ecco al polo norte, el mar abierto, la ciudad perdida de Atlantis e incluso al misterioso planeta de los alienígenas que controlan el vórtex asesino.

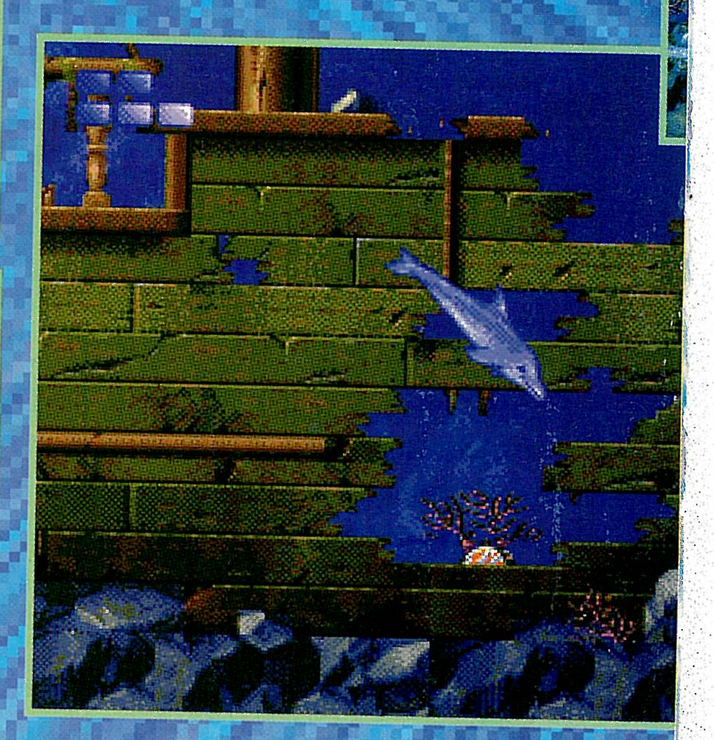
¿Tienes el poder y la inteligencia para dirigir a Ecco en el viaje más peligroso de su vida?







▲ Oculta en alguna parte de esta pantalla está la encantadora Judith Chalmers. ¿Puedes verla?



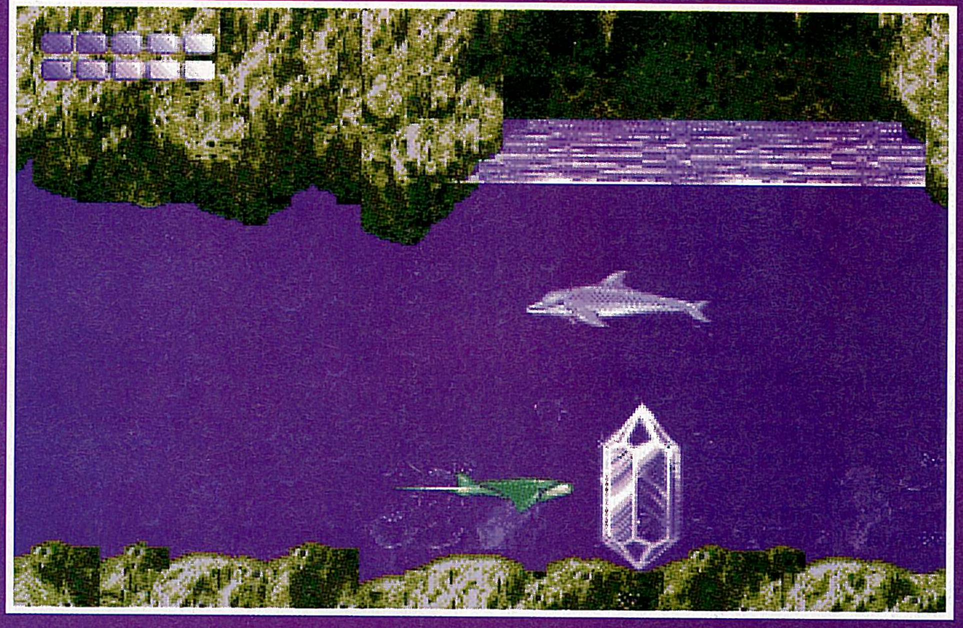


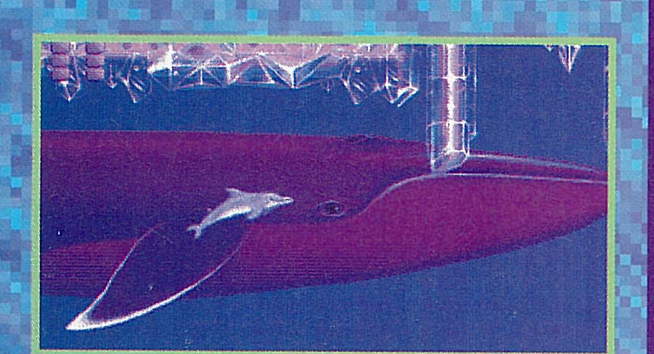
COMENTARIO



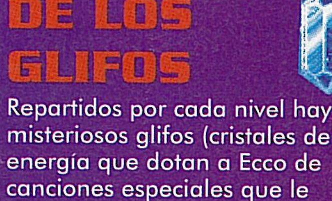
GUS

Al principio me decepcionó averiguar que la versión Mega-CD de este clásico es tan parecida al original para Mega Drive. Sin embargo, al jugar continuamente durante un día mi disgusto inicial desapareció por completo. Sí, la mayor parte del juego es idéntico a la versión de cartucho, pero la increíble música de estilo Blade Runner (en sonido surround) es excelente y mejora realmente la atmósfera generada por el juego. Los niveles adicionales son fenomenales (algunos de los rompecabezas que incluyen son simplemente fantásticos). Resulta irónico que el mejor juego disponible en CD sea tan parecido al cartucho original, pero es cierto. Si no tienes el Ecco original, o si eres un auténtico fan, este es el juego fundamental para la Mega-CD que debes adquirir.





MISTERIOS DE LOS GLIFOS

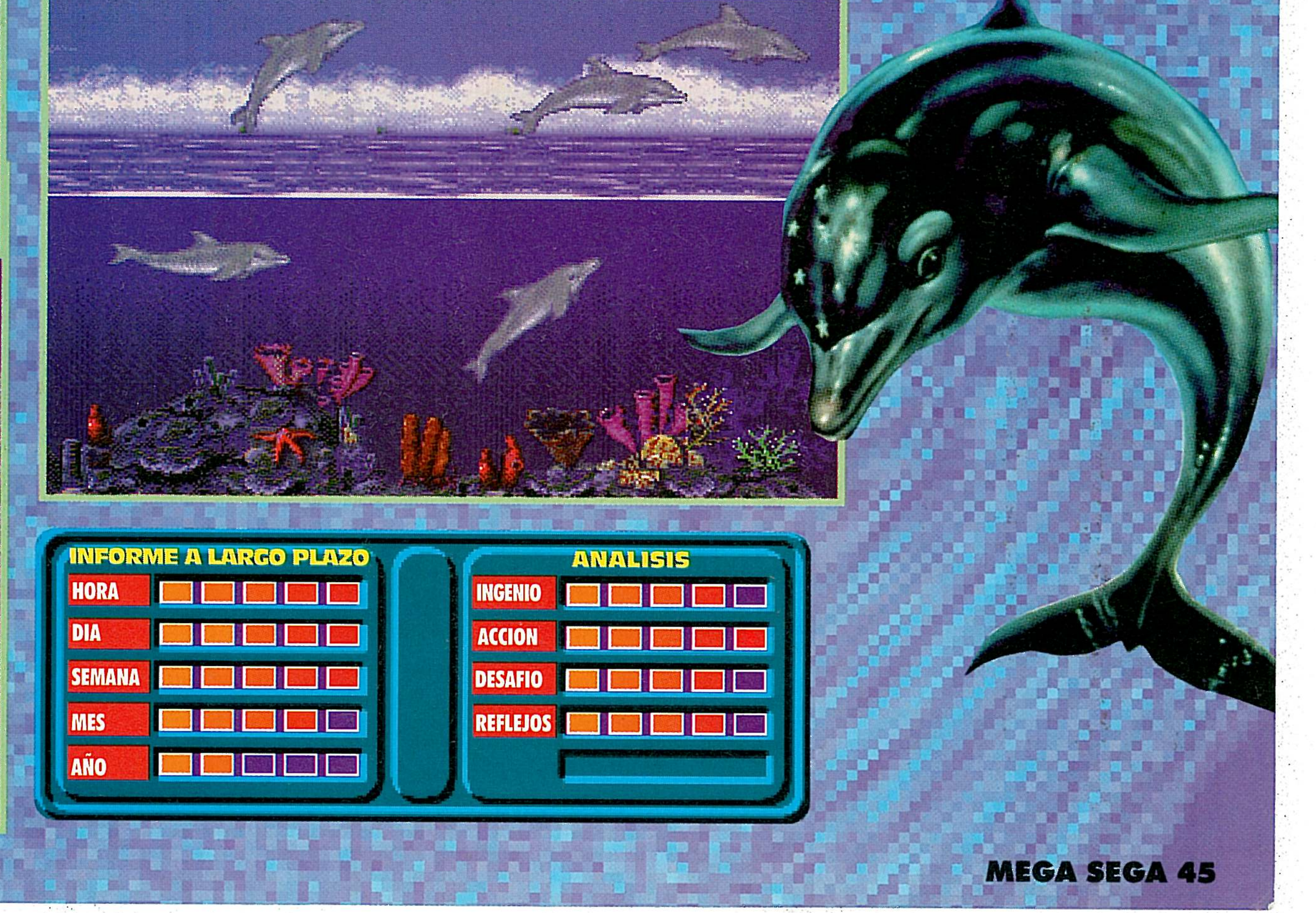


Repartidos por cada nivel hay misteriosos glifos (cristales de energía que dotan a Ecco de canciones especiales que le permiten abrir puertas de cristal a zonas restringidas). Algunos glifos sólo le proporcionan pistas al joven nadador, mientras que otros le hacen poseedor de una invencibilidad temporal.









INFORME A LARGO PLAZO	Puntuación
HORA	■■■■■
DIA	■■■■■
SEMANA	■■■■■
MES	■■■■□
AÑO	■■□□□

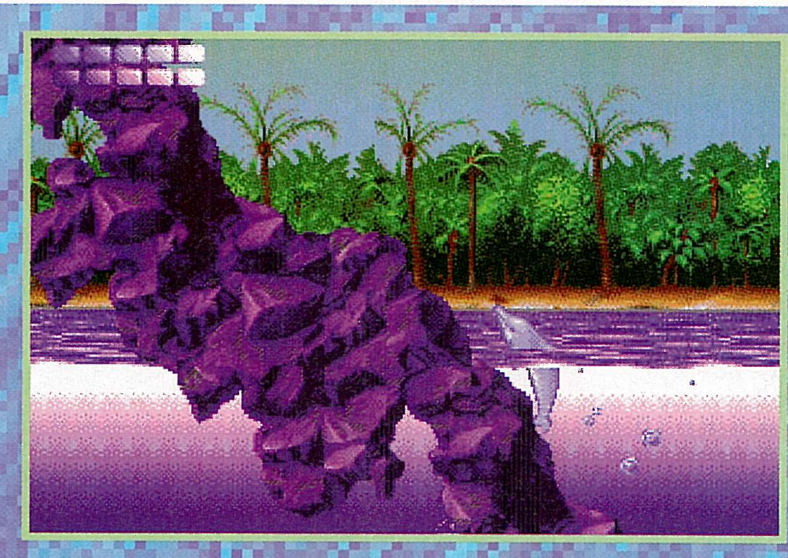
ANALISIS	Puntuación
INGENIO	■■■■□
ACCION	■■■■■
DESAFIO	■■■■□
REFLEJOS	■■■■□

COMENTARIO



RAFA

Tengo el honor de informaros de que esta versión de Ecco the Dolphin es sencillamente soberbia. Como puedes ver en las imágenes que incluimos en estas páginas, es muy parecido a la versión original para Mega Drive, pero ahora es mucho más grande. La nueva versión ofrece más de 30 niveles acompañados de algunos de los rompecabezas más complicados (que hacen honor a su nombre) jamás creados. La atmósfera es todavía más sorprendente en este juego. Una fenomenal música ambiental surge de los altavoces (te recomiendo enérgicamente que conectes tu Mega-CD a tu equipo estéreo para que puedas apreciar el sonido pseudo-surround). Es simplemente sorprendente. Debo decir sin embargo que la mayor parte del juego es prácticamente igual que la versión para Mega Drive, así que si ya posees esta no tiene sentido comprarse la nueva. Sin embargo, no puedo negar que es simplemente alucinante y que podría situarlo perfectamente como el mejor juego para Mega-CD que se puede adquirir.











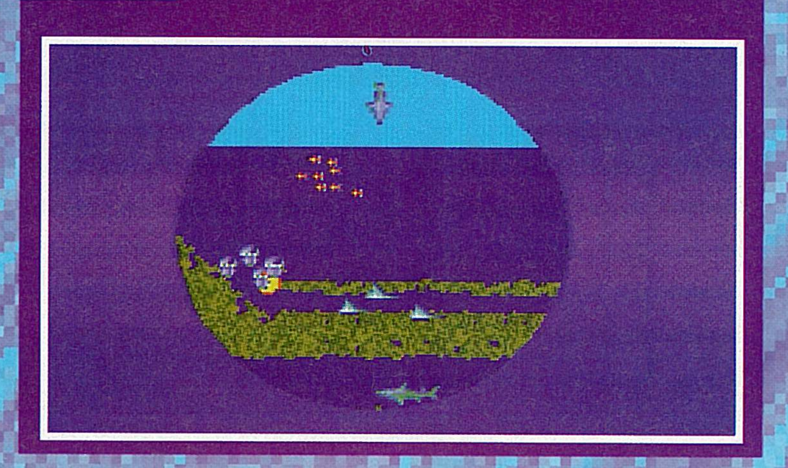
LAS HABILIDADES DE ECCO

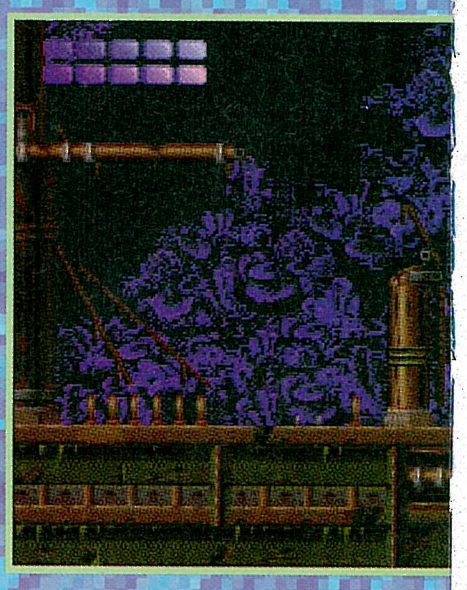
Al ser un fuerte delfín que ha estado en cautividad, Ecco es una de las criaturas más ágiles y rápidas del océano. Pulsando el botón C aumenta su velocidad, mientras que el B lo lanza hacia adelante a gran velocidad, lo que le permite atacar a los miembros más antisociales de la comunidad submarina. El botón A envía su canción, que le permite comunicarse con otros tipos de vida marina inteligente. Manteniendo pulsado este botón aparece una imagen de sonar de los alrededores, que permite orientarse a nuestro héroe marino.



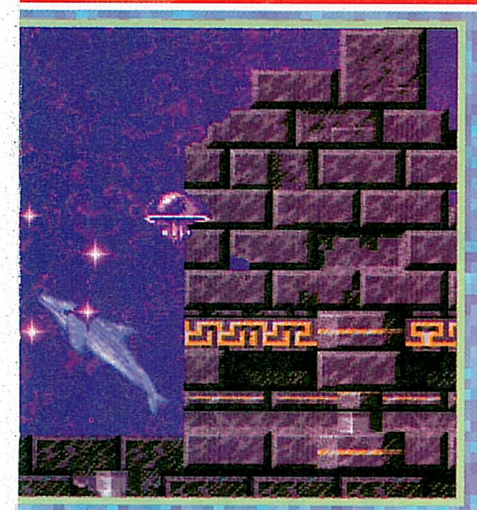
DIFERENCIAS ENTRE EL CARTUCHO Y EL CD

Por lo que se puede ver en las imágenes, Ecco the Dolphin es muy parecido al juego para Mega Drive ya existente. El juego se desarrolla exactamente igual que la versión de cartucho, pero se beneficia de niveles adicionales no incluidos en este, y también de una música increíble, que realmente mejora mucho el juego.

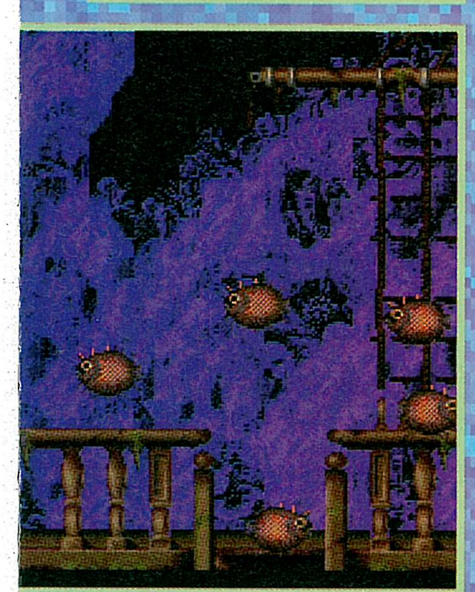


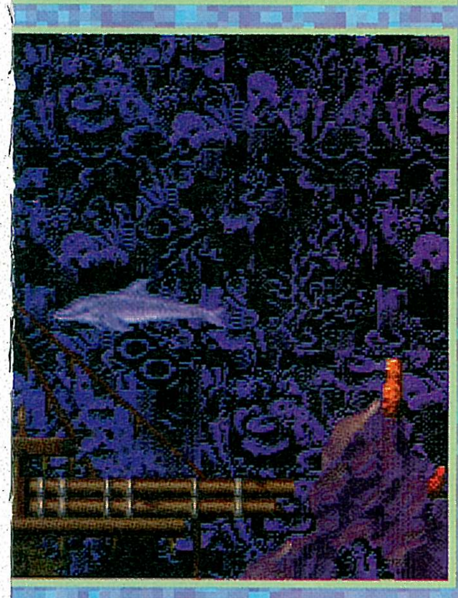






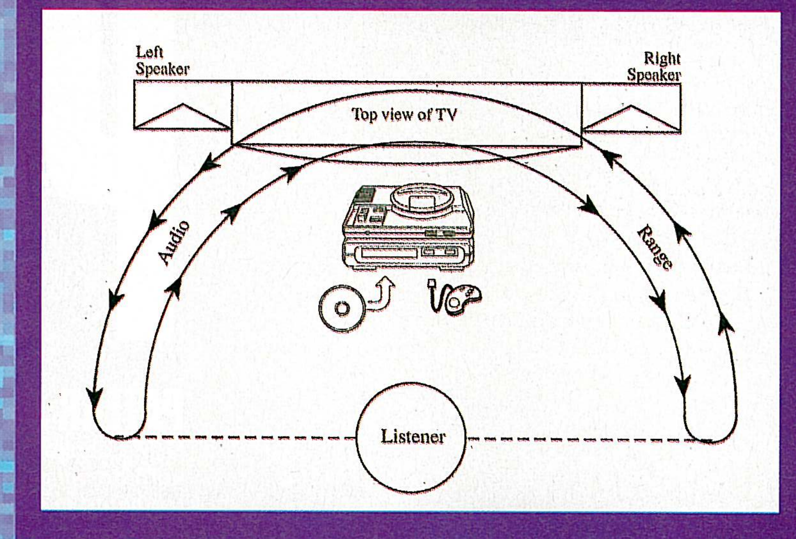






SONIDOS DE ECCO

Ecco the Dolphin utiliza el sistema de sonido surround de Q-Sound (tm). La banda sonora ha sido grabada digitalmente para que suene de forma que los sonidos te llegan desde un semicírculo de 180 grados delante de ti. Emplea un sistema de alta fidelidad medianamente bueno para obtener los mejores resultados.

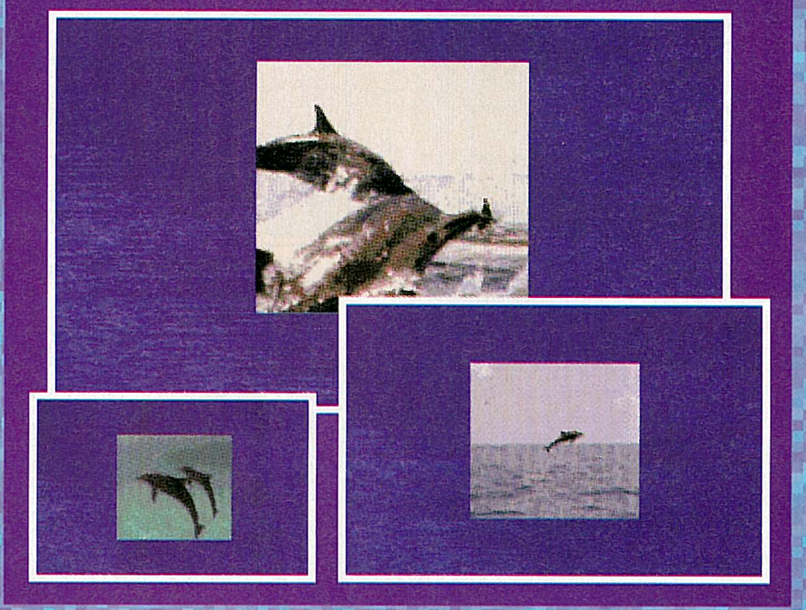


HASTA CON DOCUMENTAL Y TODO

Date un paseo por el nivel de Biblioteca del juego y encontrarás la información más reveladora de todo el juego. Además, se han incorporado dos glifos de información adicional. Accede a ellos y entrarás en un documental en vídeo de cinco minutos sobre los delfines y sus sorprendentes habilidades. Esto no formaba parte del cartucho original y resulta como mínimo intrigante.







PRESENTACION — 90

▲No hay opciones como tales, sino una buena pantalla de palabra clave y una sensación de juego sorprendentemente refinado y detallado.

GRAFICOS — 95

▲ Algunos de los mejores gráficos que se pueden ver en la Mega-CD. Una amplia variedad de fondos y extraños habitantes submarinos para que descubra el jugador en sus viajes.

SONIDO — 97

▲Brillantes bandas sonoras con canciones de delfín y sonidos del agua. Junto con Q-Sound (tm), es simplemente tremendo.

JUGABILIDAD — 96

▲Ecco es superjugable, con un desarrollo muy fluido y rompecabezas lógicos. El nivel de dificultad cambia a medida que juegas para asegurar un desafío de tus habilidades.

DURACION — 95

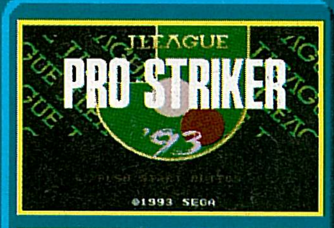
▲ Hay más de 30 niveles de dificultad progresiva. Los rompecabezas te obligan a volver constantemente: te descubres deseando averiguar lo que pasa en el siguiente nivel.

GLOBAL — 96

Un sorprendente lanzamiento. Quizás sea demasiado similar a la versión original, pero el sonido y el mayor desafío que plantea con respecto al original lo convierten en el mejor título disponible para la Mega-CD.



J LEAGUE PRO-S







PRECIO

POR SEGA

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES:
PALABRA CLAVE
NIVELES: 3
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

4-2 Grampus contra Red Diamonds

ORIGEN

Juego de consola oficial de la liga japonesa de fútbol.

CONTROLES

El típico control futbolero. El D-Pad controla el movimiento de tus jugadores. Los botones, detallados más abajo, te permiten cambiar de jugador y controlar la pelota.

- **A** Pase
- **B** Disparar
- **C** Cambiar de jugador
- **S** Detener y arrancar el juego

COMO JUGAR

Marca más goles que el contrario y ¡ya está!

La historia del deporte está plagada de naciones poderosas. Los griegos, creadores de las Olimpiadas, los romanos, los espartanos, y muchos más. Pero todos ellos palidecen ante la nación más atlética de todos los tiempos : Japón. Sí, Japón, que no gana medallas de oro. Japón, que no es muy bueno en el deporte balompédico, y que ni siquiera se ha calificado para los Mundiales. Con todo ello resulta sorprendente que el país celebre su propia liga, aparte de ser lo suficientemente popular como para producir un juego con su licencia.

Puede que se deba a sus impotentes deseos de venganza, pero da la sensación de que los programadores japoneses tienen una especie de fijación con los juegos de fútbol. Sin embargo, aún resulta triste que sus ejecuciones en pantalla se adapten a su ineptitud en el campo, exceptuando el British Super Kick. Ahora Sega vuelve a la carga con otro título basado en lo contrario de lo que son los mejores jugadores del mundo, es decir en la liga japonesa del fútbol. Una perspectiva isométrica en la que se desarrolla el propósito del juego, es decir marcar más goles que los contrarios, con el fin de ganar el partido.



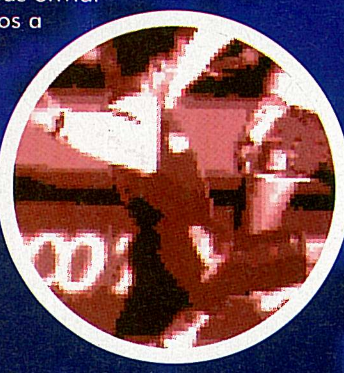
▲ *Vale. Directo al contrario.*





PATEAR PELOTAS EXTRANJERAS

Estos caballeros futbolistas son muy aplicados a la hora de aplicar sus conocimientos futbolísticos. Mediante el uso del joypad, el jugador es capaz de hacer que los miembros de su equipo ejerciten un par de jugadones clásicos. Hay dos tipos de pase, el corto y el largo, permitiéndote controlar el jugador al que deseas enviar el balón. Los disparos a puerta se llevan a cabo con un botón diferente que ejecuta un espectacular cañonazo. Esto no es todo, también hay una opción de disparo arqueado, que es un auténtico bananazo.



CON TRES COLEGAS

J League Football es el primer juego en utilizar el nuevo panel de cuatro vías de Mega Drive. Esto significa que si tienes los suficientes joypads (y amigos) puedes disponer de hasta cuatro personas participando en el mismo juego a la vez. En términos de J League, esto significa que dispones de otro jugador contra el ordenador, dos jugadores contra otro, un jugador contra otros dos humanos o incluso un duelo dos a dos. Cada jugador es capaz de controlar un futbolista en pantalla pulsando el botón C cuando no se encuentre en posesión del balón, con lo que se selecciona el hombre que se encuentra más cerca de la acción, con una flecha numerada sobre su cabeza indicando el jugador que se controla. Si esto no fuera suficiente, antes de cada tiempo tienes la opción de elegir tu formación de una lista larga, larga.







▲ Jet United opta por una formación terrorífica. ¿Sabías que hay un equipo llamado Rayo Fujiyama? ¿Y otro Atlético Nipón? Es mentira.

¡QUE TE VEO, TIMOTEO!

A la derecha de la pantalla hay un enorme radar. La posición de cada jugador se muestra ahí, así como el entorno de la pelota. Con esto resulta más sencillo indicar donde situar la pelotas cuando se desee hacer un pase largo y dar parte de los defensas que no aparecen en pantalla.

COMENTARIO



RIKI

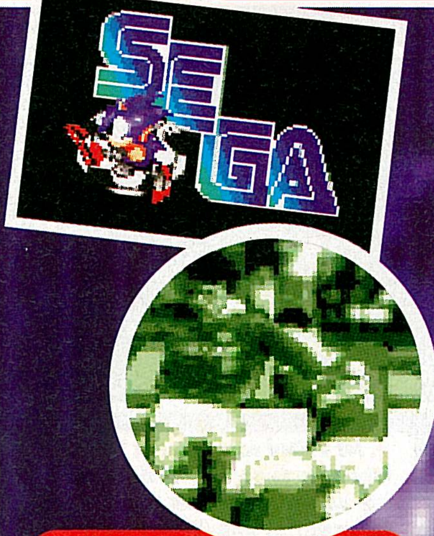
Para los que sólo hemos jugado un par de veces, este juego parece una maravilla. La verdad es que es muy lento, más lento que cualquier juego futboleiro, y el sonido es atroz. De todas formas, el gancho inicial del juego consiste en el modo de cuatro jugadores. Resulta una experiencia única jugar con todos tus colegas a los mandos. De todas formas tras un rato jugando, surgen las cualidades del juego. ¡Te das cuenta del origen de la lentitud! El sistema de control es realmente interesante, dándote la posibilidad de llevar a cabo todo tipo de disparos. Reconozco que es mucho más realista que Super Kick Off. Para ser honestos, he de admitir que no está mal, pues puedes llegar a obtener un resultado de 11-0 sin tocar los mandos. Es verdad que se han incluido casi todos los ingredientes del fútbol real, y que su modo de juego para cuatro jugadores lo hace mejor que Super Kick Off. De todas formas, lo último de Sega en fútbol tendrá ACCION PARA OCHO JUGADORES, ¡sí ocho, con DOS paneles! Suena impresionante, así que esperaría a eso antes de hacer ninguna otra compra. ¿Me entiendes?



▲ Aterrorizados jugadores huyen ante el espantoso careto del árbitro.







COMENTARIO



Después de pasar todo el fin de semana jugando (solo, con tres, y hasta con cuatro colegas), he llegado a la opinión de que es la repera. Una vez que te haces a los controles, se pueden llevar a cabo infinidad de movimientos. Puedes hasta dar al balón con el pecho y hacer regates perfectamente sincronizados, siempre que no te tiren al suelo. Los jugadores son medianamente inteligentes e intentan hacerse un hueco, con lo que resulta un juego de lo más fluido en el que te da la sensación de controlar todo un equipo, no un grupo de seres individuales. Los gráficos son excelentes y se ha puesto gran atención en los detalles, jugadores quejándose al arbitro, otros que se tiran por el suelo tras una entrada algo sucia... todo ello con el fin de dar un sentimiento de realidad a la acción. El contrario computerizado ofrece un juego decente en la configuración más dura, pero el juego se revela como tal en el modo de varios jugadores (las partidas de cuatro jugadores me han ofrecido los momentos de mayor diversión que he tenido durante meses con una Mega Drive). ¿El mejor juego de fútbol? Con cuatro jugadores, sí pero en solitario Super Kick Off es mucho mejor.

NO MUY BUENO

Todos los equipos de J League tienen su equivalente en la realidad. Los equipos incluyen en Grampus de Nagoya en el que ahora juega Lineker, que es con seguridad el mejor equipo del país. La verdad, es que sólo con sacar a Lineker se pueden cargar al resto de equipos de una vez. Los otros equipos en oferta son el Kashima Anters, Jet United de Ichihara, el Urama-Red Diamonds, Kawasaki Verdi (no es una moto ecológica), Yokohama Marino, los Yokohama As Flugels, S-Pulse de Shimizu, Osaka Camba y San Freece, el equipo que no necesita iluminación, de Hiroshima. cada equipo tiene su propia mascota, (todas monísimas) y un famoso patrocinador como Nissan o algo así.



▲ Antler Rovers



▲ Flugels del Sur



▲ Grampus Rangers



▲ Gamba Athletic (¿?)



▲ Marinos Vale



▲ Jet United



▲ Red Diamond Palace



▲S-Pulse Wednesday



▲ Verdy of Mid Lothian



▲ San Freece Wanderers



▲ Tom Cox cuando se rompió el brazo. ¡Es verdad!

PRESENTACION 87

▲Montones de opciones y bits de presentación el único problema es que...
▼todo el texto está en japonés, por lo que hay que ser adivino para comenzar a jugar.

GRAFICOS 75

▲Las pantallas son maravillosas y todo el ambiente es bastante bueno. Los sprites del jugador se adaptan perfectamente a la acción.

SONIDO 30

▲¡Aaaaaah! Un sonido huracanado y un parloteo inaudible contribuyen a crear una de las peores bandas sonoras de Mega Drive que nunca he oído.

JUGABILIDAD 92

▲Una vez dominados, los controles resultan soberbios. ¡El modo de cuatro jugadores es la pera!
▼La lentitud inicial del juego elimina a los jugadores en solitario.

DURABILIDAD 93

▲Es muy duro ganar la liga, y también se juega una copa. El modo de cuatro jugadores es irresistible.
▼El interés para jugadores solitarios es muy limitado.

GLOBAL 91

Aunque en un principio no resulta muy atrayente, esta simulación futbolística aparece como uno de los mejores video juegos dedicados a este deporte. Un excelente primer juego para el panel de cuatro jugadores del que merece la pena colgarse.



1 JUGADORES

PRECIO

POR TENGEN

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: ILIMITADAS
NIVELES: 4
RESPUESTA: RAPIDA
DIFICULTAD: DIFICIL

1ª PUNTUACION

283260

ORIGEN

Slap Fight MD es una conversión de una antigua máquina de monedas a la que seguro que muchos de vosotros soláis jugar.

CONTROLES

El Slap Fighter sigue las direcciones pulsadas en el D-pad. Pulsa ARRIBA y la nave se mueve hacia arriba, ABAJO y se moverá hacia abajo. ¿Lo pillas? ¡Muy bien!

- **A** Elige un arma
- **B** Activa el fuego rápido de la nave
- **C** Dispara una sola vez
- **S** Pulsando esto ¡el juego se detiene y continúa! ¡Muy listo!

COMO JUGAR

Vuela con Slap Fight por 80 sectores de territorio alienígena ocupado. Evita el fuego enemigo y apunta a su punto debil.

SLAP FIGHT MD

Toaplan es una empresa responsable de haber logrado grandes progresos con sus innovadores matamarcianos (Hellfire y Zero Wing son ejemplos de su éxito en este campo). Un hecho poco conocido sobre Slap Fight de Toaplan es que, junto con R-Type de Irem, se le ha considerado como el antecesor de todos los matamarcianos existentes en la actualidad. Aunque es parecido en estilo a sus competidores de 1980, este juego de desplazamiento vertical sigue manteniendo en vilo a sus seguidores y dejándoles la mano dolorida de tanto disparar.

Tengen, al haber reconocido a Slap Fight como un clásico, ahora han preparado esta precisa conversión para la Mega Drive. Por supuesto, debido a la antigüedad de Slap Fight, el juego por si solo no resulta atractivo. Por esta razón, Tengen ha homenajeado al original con una variación de creación propia llamada Slap Fight MD, que es otro clásico disponible únicamente para Mega Drive. Mientras que el original se desarrolla sobre la superficie de un planeta similar a la tierra, Slap Fight MD tiene lugar en recónditos rincones del espacio exterior. Como ambos títulos llevan música firmada por Yuzo Koshiro (responsable de Streets of Rage I y II), el paquete completo parece fantástico. La cuestión es: ¿cómo de fantástico?

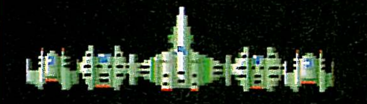


NUEVO Y MEJORADO

En total hay cinco tipos de armamento disponibles. Ambos juegos empiezan teniendo la nave espacial equipada con el arma básica (un misil estándar). A continuación tienes la lista de armas adicionales que puedes ganar recogiendo las estrellas que quedan tras destruir a tus enemigos:



Misiles dirigidos: el truco mencionado anteriormente indica lo eficaces que son estos nenes cuando la nave está repleta de energía. Con ellos el jugador sólo tiene que concentrarse en esquivar el fuego enemigo ya que los misiles buscan a su objetivo. ¡Excelente!



Láser: como suele ser el caso, el láser es potente, pero lento. Este es el estándar que utilizas en Slap Fight. es una pena que nadie haya mejorado todavía esta situación.



▼ Estas alas mantienen al Slap Fighter fresco y seco y le dan confianza.

COMENTARIO

PAKO

Muy bien, ya sé que Slap Fight es tan nuevo como los anuncios de la tele, pero esto no quita para que sea un clásico de, bueno sí, de hace algún tiempo. Tener el juego original no es una mala perspectiva, pero la creación de Slap Fight MD por parte de Tengen es más atractiva aún. Aunque incluso Slap Fight MD parece pasado de moda, la ingenuidad de Toaplan brilla en los colores primarios y en las explosiones que ofrecen una jugabilidad casi perfecta. Quizás es debido a que Slap Fight es uno de los pioneros de los matamarcianos que conocemos hoy en día, y es un refrescante cambio de las últimas ofertas que hemos tenido, con un montón impresionante de gráficos soberbios pero en realidad sin utilidad alguna. La disposición de los niveles y las habilidades necesarias para cruzar con seguridad con la nave por ellos proporciona un intenso aumento de adrenalina mientras dura. Hay misiles enemigos por todas partes en la pantalla, que hacen que algunas secciones sean casi imposibles de pasar al principio, y en las que ni siquiera teniendo armas a montones tienes garantizada tu seguridad. El original Slap Fight puede terminarse en un solo día, pero sólo debido a las continuaciones ilimitadas. Aunque es un juego corto (las 80 secciones son muy pequeñas), este fallo se ve equilibrado con la incorporación de Slap Fight MD. Un sueño hecho realidad del fan de los matamarcianos más exagerado, merece la pena echar un vistazo a Slap Fight.

Disparo lateral: cuando el jugador se mueve de izquierda a derecha en la pantalla, el disparo lateral hace que estos movimientos sean mucho más eficaces porque tiene en cuenta a los enemigos que tratan de escabullirse por detrás.

Bomba: también lenta, pero la utilización correcta de sus poderes contribuye a conseguir una destrucción en masa realmente satisfactoria.

MEJORAS

Hay dos mejoras notables con respecto al Slap Fight original en la conversión de Tengen. La primera es la incorporación de las bandas sonoras remezcladas de Yuzo Koshiro. Yuzo es la persona responsable de las bandas sonoras de los clásicos Super Shinobi y Streets of Rage. No hace falta que digamos lo que esto significa, ya que la música de Yuzo habla por sí sola. La segunda mejora es el propio Slap Fight MD de Tengen: un juego que toma la idea básica del original, con las mismas armas y créditos, pero que lo decora con distintas naves espaciales y bases alienígenas de alta tecnología.

COMENTARIO

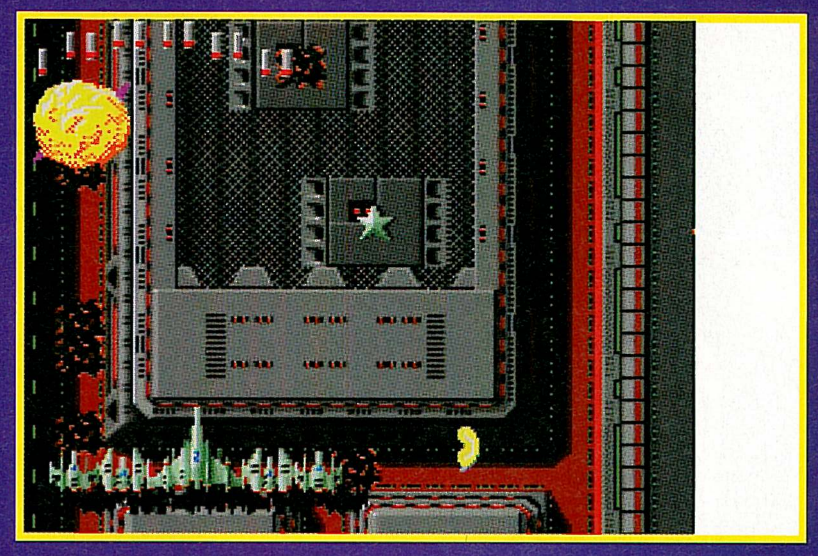


GUS

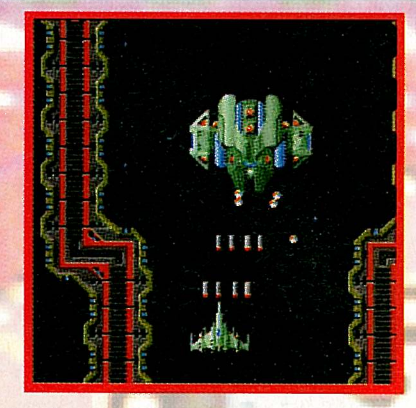
Puedes ver por ti mismo que Slap Fight no es una obra maestra gráfica. No es que quiera ser irrespetuoso con Yuzo Koshiro, pero la música es también ¡bastante mala! Sin embargo, el juego me obliga a jugar una y otra vez. Con demasiada frecuencia aparece un título para Mega Drive de aspecto fenomenal que te ofrece aproximadamente una hora de diversión antes de perder totalmente su interés. El hecho de que Slap Fight haya estado ahí durante casi una década y que todavía siga siendo tan adictivo habla por sí mismo. A pesar de su apariencia básica, el juego nos ha impresionado a todos y no hay ninguna razón para que los demás seguidores de los matamarcianos se sientan igual.

¡Y AHORA CON ALAS!

Para sacar el máximo partido de la actual selección de armas, es también posible ampliar la anchura de las alas, cosa que es la característica distintiva de Slap Fight. Las alas se extienden hasta tres veces hasta que el caza es tan ancho que sus movimientos quedan algo limitados. No obstante, esta falta de libertad supone una fantástica diversión mientras dura, ya que la cantidad de daño que un Slap Fighter totalmente armado causa es impresionante. Las extensiones se eligen de la misma lista que las sustituciones de armas.



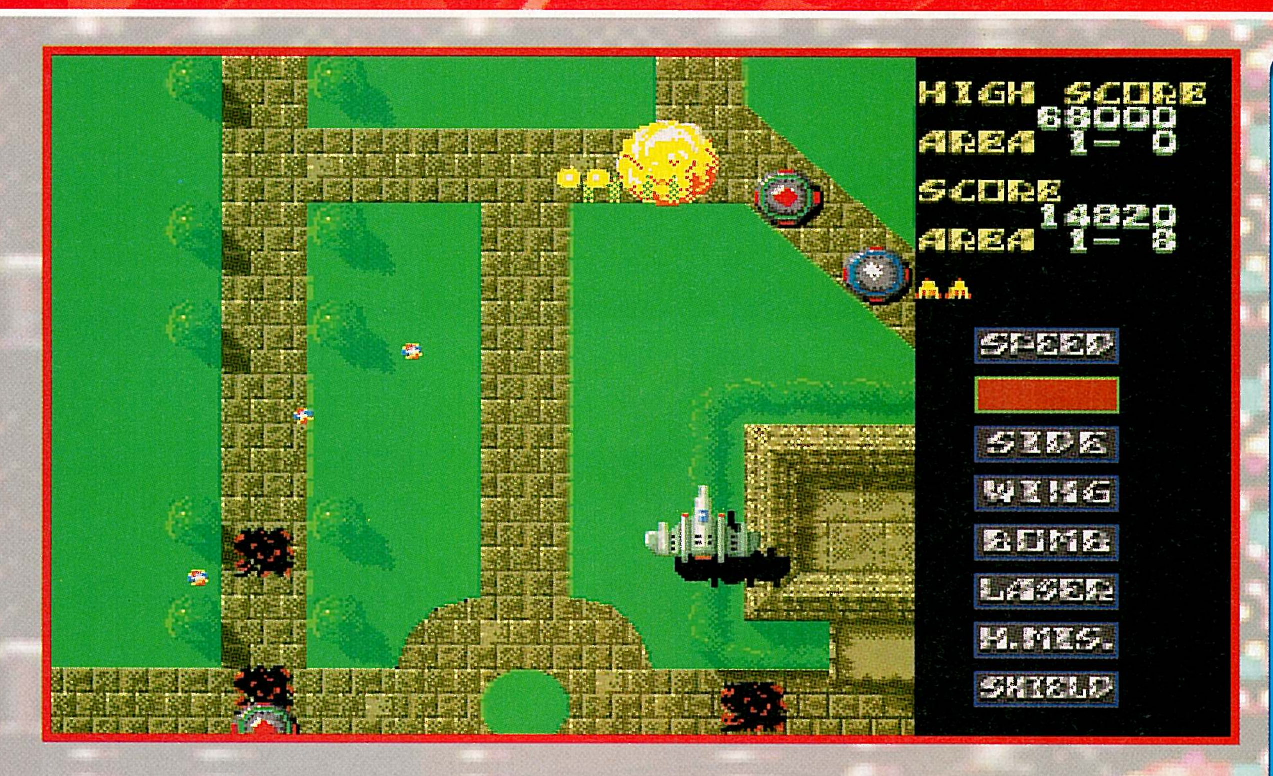
▼ ***Ignoremos esta bonita imagen de debajo y centrémonos en el comentario de Gus. Fenomenal, ¿no es cierto?***



INFORME A LARGO PLAZO
HORA
DIA
SEMANA
MES
AÑO

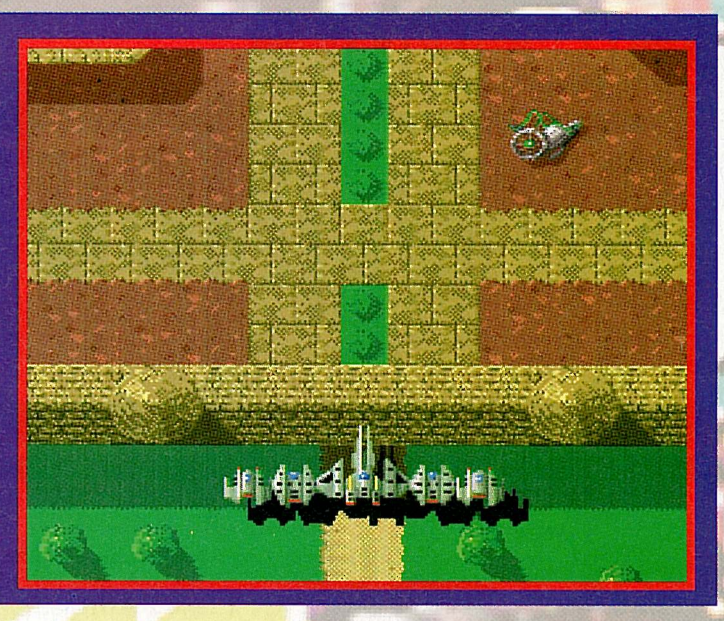
ANALISIS
INGENIO
ACCION
DESAFIO
REFLEJOS





PERFECTO ARCADE

Slap Fight no sólo tiene el mismo aspecto, suena igual y te produce la misma sensación que el original, sino que el modo original conserva un truco de la máquina arcade. Así es como funciona: empieza el juego normalmente, pero no muevas la nave ni toques ningún botón. Tras unos segundos la nave es destruida por un misil solitario. A continuación, cuando el Slap Fighter entre en batalla de nuevo tendrá sus potentes alas de misiles dirigidos.





▲**Hola. ¿Es posible que estés interesado en unos misiles? Justamente tengo aquí cuatro. ¿Te gustaría probarlos? Muy bien, FANFARRON, ¡no te queda otra opción!**



PRESENTACION 79

▲ La cantidad de opciones que están a disposición del jugador son casi innecesarias.
▼ Las secuencias de Slap Fight pueden hacer debilitarse a las similares de Thunderforce IV.

GRAFICOS 76

▲Sus figuras muy básicas, aunque imaginativas, y sus fondos describen bastante bien el juego.
▼ Este estilo anticuado no impresiona en estos días en los que todo el mundo conoce la capacidad de la Mega Drive.

SONIDO 74

▲El nombre de Yuzo Koshiro en asociación con la música del juego le da crédito por sí mismo.
▼Sin embargo, las melodías son muy sosas, con unos efectos de sonido mediocres.

JUGABILIDAD 84

▲Slap Fight tiene todos los ingredientes que hacen a los mejores matamarcianos tan adictivos.
▼Los jugadores que esperen una experiencia agradable pueden olvidarse.

DURACION 56

▲El desafío ofrecido por Slap Fight es innegable.
▼ Las continuaciones ilimitadas proporcionan la posibilidad de completarlo de una sentada.

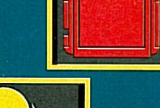
GLOBAL 76

A pesar de su edad, Slap Fight es un auténtico clásico matamarcianos. Las funciones adicionales hacen que todavía merezca más la pena.





1-4 JUGADORES



PRECIO

POR ACCOLADE

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: GRABACION DE BATERIA
NIVELES: 3
RESPUESTA: TERRIBLE
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

PARTIDO AL PAR

ORIGEN

El golf es un antiguo deporte, originario de Escocia. Jack Nicklaus es un exponente de talento del juego, y de ahí su participación en este juego.

CONTROLES

Elige primero tu palo, y después configura a tu golfista para el golpe y apunta la bola teniendo en cuenta las condiciones meteorológicas.

A INICIAR, TERMINAR, SWING

B OPCIONES

C TIPO DE GOLPE

S SIN FUNCION

COMO JUGAR

Golpea la bola desde el tee al hoyo utilizando el menor número de golpes. El ganador es el que obtenga el menor marcador de golpes en los 18 hoyos.

JACK NICKLAUS POWER CHALLENGE GOLF

El golf es un juego excepcionalmente popular, a pesar de que una vez se le llamó "un buen paseo echado a perder". El problema es que jugar es demasiado caro. La lista de lo que se necesita puede ser como esta: una juego de palos Slazenger cromados, un caddie Tronk-9 con motor Hoover, dos pares de pantalones de nylon amarillo pálido con pernera ancha, un par de zapatos de clavos, varios videos de "mejora tu juego" con presentadores invitados como Tarby, Brucie y Wogan, y, ah sí, montones de dinero para cervezas.

Por eso la perspectiva de un simulador de golf para Mega Drive es atractiva, ya que todos los gastos quedan eliminados (a excepción del dinero para cervezas). Quien mejor, entonces, que Jack Nicklaus para afrontar este especial competidor de Accolade, ya que ha ganado prácticamente todos los torneos principales de la gran sala de trofeos de golf. Para tu deleite ha creado tres recorridos de campeonatos en los que puedes jugar partidos por golpes o Skins.



COMENTARIO

GUS

Con PGA Tour bien establecido como lo último en juegos de golf, Jack Nicklaus tuvo que trabajar muy duro para competir contra él. Tristemente, se parece mucho a su pariente pobre con sus atroces gráficos de pistas y el poco realista movimiento de la bola. Es una pena, porque Jack Nicklaus lo iguala en la mayor parte de la presentación. Hay muchas estadísticas, opciones para partidos de múltiples jugadores e incluso detalles interesantes, como la función de caddy automático. El problema es que no resulta divertido de jugar. A pesar de la abundante opción de países, los hoyos no ofrecen realmente un auténtico desafío. La pantalla tarda al menos dos segundos en actualizarse, lo que es un tiempo de retraso imperdonable en una máquina de 16 bits. De hecho, el juego en su totalidad es bastante inferior a los juegos Leaderboard del C64 de hace unos cinco años, que merecían más la pena.



SULTANES

Jugar al golf es refinado por las variaciones en los palos y en los tipos de swing. Cada jugador tiene 14 palos, cubriendo drives,

MADERAS

La habilidad fundamental en el golf es el driving. Un palo de madera se utiliza para golpear la bola fuera de un tee elevado. Aquí el objetivo es la distancia, manteniendo al mismo tiempo una auténtica línea.

HIERROS

Los palos de hierro, o "hierros", se utilizan cerca de los pins o en las zonas de hierba alta. Un juego completo de hierros, desde el 2 hasta el 9, cubre una amplia serie de distancias. Un hierro proporciona un mayor control que una madera en los casos en los que la posición de descanso de la bola es mala.

PITCH

Se incluyen dos palos de pitch. La cuña de arena es el palo perfecto para bunkers y la de pitch se utiliza para golpes de arco corto desde el borde del green.

PUTTER

El putter es el único palo permitido en el green, la zona plana que rodea al hoyo. Los putters son los que ofrecen la menor distancia pero el mayor control.

PARTIDOS DE TR

Los tres recorridos, Turn CC, Sherwood y Baltrusol, son del mismo tipo. Las pistas de bosque incluyen un montón de agua, trampas de arena y hoyos complicados con los greens ocultados por líneas de árboles.



DEL SWING

chips y putts. En los primeros dos niveles, el caddy automático selecciona el palo. En el nivel de experto, la selección recae en tí:





COMENTARIO



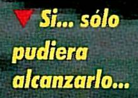
LUZ

Siempre he querido jugar a golf (la idea de golpear pequeñas pelotitas todo el día me atrae enormemente, al igual que hacer carreras en uno de esos fenomenales coches caddy). Cuando juegas la primera vez a Jack Nicklaus, te preparas para una buena sesión (las pantallas de presentación son excelentes, al igual que la amplia variedad de opciones -el caddy automático es especialmente interesante para los principiantes-). Pero entonces empiezas a jugar. Los gráficos de las pistas están tristemente representados. Sin embargo, ni siquiera eso hubiera importado mucho si no fuera por el principal fallo del juego (el increíblemente irritante retraso entre golpes que llega a producir aburrimiento y pronto te hace perder el interés en el juego). Realmente no hay ninguna excusa para este tipo de fallo, y Accolade lo ha hecho bastante mal no corrigiendo el juego antes de lanzarlo al mercado. Olvídalo, busca mejor PGA Tour Golf II.

PERFILES

Antes de salir del tee, crea tu propio jugador. Puedes darle nombre, sexo y nivel de habilidad, además de disponer de una serie de figuras de jugador fatalmente vestidas. Las jugadoras salen del tee desde una posición situada más cerca del hoyo, ya que su drive es más corto. Hay una posibilidad de grabación de estadísticas de jugador y su mejor rendimiento.

Name: Gus
Gender: Male
Tee: Mens
Skill: Beginner
Photo:
D Button: SELECT CLUB MEMBER
B: Edit This Member
C: Show Member Stats
A: DONE



Sí... sólo pudiera alcanzarlo...

UNA POR DINERO

Jack Nicklaus te ofrece acción para desde uno a cuatro jugadores, con cualquier cantidad de posiciones siendo controladas por los jugadores de ordenador. Los juegos están basados en los golpes (es decir, todos los golpes se suman). La alternativa es la partida Skins de dos jugadores, donde se obtiene dinero por cada hoyo conseguido con el menor número de golpes.



INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	■■■□□
DIA	■■□□□
SEMANA	■□□□□
MES	□□□□□
AÑO	□□□□□

ANALISIS	
INGENIO	■□□□□
ACCION	■□□□□
DESAFIO	■■□□□
REFLEJOS	■■□□□

ES RECORRIDOS

A diferencia de las pistas situadas al lado del mar, las calles tienden a ser planas y con mucha vegetación, pero en estas pistas se colocan cosas como cantos rodados en medio de la calle para darle más interés.





PRESENTACION 87

▲Para uno a cuatro jugadores, una opción de juego Skins y muchos puntos de vista y opciones que manipular. Además de la posibilidad de grabar.

GRAFICOS 39

▲Los swings del jugador son bastante realistas (parecen imágenes realizadas con rotoscope).
▼El resto de los gráficos es horrible. La bola no tiene perspectiva y los escenarios son bastante sosos.

SONIDO 49

▲Los extraños "ooohhh" y "aaahhh" de una misteriosa multitud que es invisible.
▼No están demasiado en la línea de otros sonidos de las grandes competiciones al aire libre.

JUGABILIDAD 56

▲Un par de partidos de cada recorrido con algunos amigos no es muy complicado.
▼La actualización ralentiza el juego; los gráficos lo hacen igualmente poco satisfactorio.

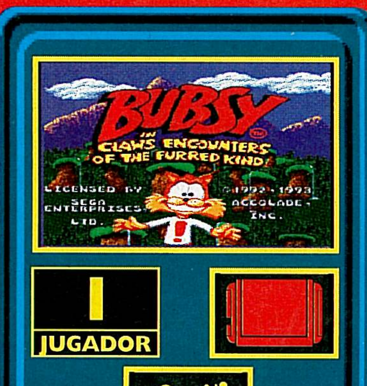
DURACION 48

▼Tres recorridos es uno menos que en PGA, y todos son bastante similares. El desarrollo del juego es muy serio.

GLOBAL 53

Con los competidores que lo rodean, este queda muy bien por debajo del par en comparación. Trátalo como cualquier otra trampa de pista y apunta bien.





1 JUGADOR

PRECIO

POR ACCOLADE

DESDE

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
NIVELES: 1
RESPUESTA: AGUDA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION

180,000

ORIGIN

Bubsy es una creación de Accolade, destinado a ser el rival de Sonic, presentando muchos de los detalles del puercoespín.

CONTROLES

Espero que no tengáis la esperanza de que os diga como se controla un personaje de plataformas. ¿Que si? Bueno, vale. Bubsy responde a las pulsaciones direccionales de joypad saltando a tu gusto. Originalísimo.

- **A** Saltar
- **B** Botar
- **C** Nada
- **S** Pausa y arranca el juego

COMO JUGAR

Guia a Bubsy por el nivel, saltando sobre los Woolies para destruirlos y recoger ovillos.



▲ Los pepinillos sacan cacha en vano, mientras Bubsy bota sin preocuparse.

HUMOR MORBOSO

Los principales enemigos de Bubsy son los Woolies, unas extrañas criaturas bípedas con unas cualidades espectaculares. En los primeros niveles los Woolies, permanecen inmóviles, pero según avanza el juego comienzan a pegar saltos, tirar huevos a Bubsy y dar la vara en general. Entrar en contacto con un Wooly implica la muerte inmediata, a menos que caigas encima de uno de ellos. Tampoco es bueno caer muy lejos, entrar en el agua o pincharte con una tachuela. ¡Aaaaay!

◀ Para averiguar si Bubsy es de verdad, el maravilloso, ingenioso, fastuoso personaje de vídeo juego que se supone que es, no tienes más que leer este artículo. Gracias.

BUBSY

ENCUENTROS EN UNA FASE DESCONOCIDA

Rayon es un mundo sumido en la desgracia. Hace tiempo sus gentes eran felices; la brisa susurraba entre las hojas; los corderos retozaban por los campos y la gente iba a trabajar vestida con fibras naturales. Pero en Rayon se practicaba un sangriento deporte, la caza de ovejas. Pronto este deporte se extendió de tal manera que la especie se extinguió. Ya no había una cochina madeja de lana. Llegaron tiempos de miseria, camisas de poliester, ropa interior de nylon y botas de goma. ¡Es todo lo que la gente podía ponerse!

Los agresivos ciudadanos de Rayon tenían tal ansia de sentir algo suave contra su piel que enviaron sus fuerzas, los "Woolies" a conquistar otros planetas con el fin de saquear sus almacenes de tejidos. Aquí es donde entra Bubsy, el superhéroe de los pespuntes aerodinámicos, que preferiría que le tejiesen para hacer una funda de papel higiénico antes de dejar que los Woolies se salgan con la suya. Ayúdale a los largo de 16 variados niveles.



PUNTADAS

En los cajones de embalaje, Bubsy puede encontrar tanto bonificaciones como sorpresitas desagradables. Hay cajas que contienen plátanos resbaladizos. Un descuido con uno de ellos y Bubsy pierde el control por completo. Las cajas con tachuelas rocían su contenido por el suelo, dejando que Bubsy sufra las consecuencias.





▼ Hoy me he levantado con ganas de cargarme a unos cuantos Woolies. Ahí va el primero.



▲ Con tanto salto me estoy empezando a marear.





COMENTARIO



GUS

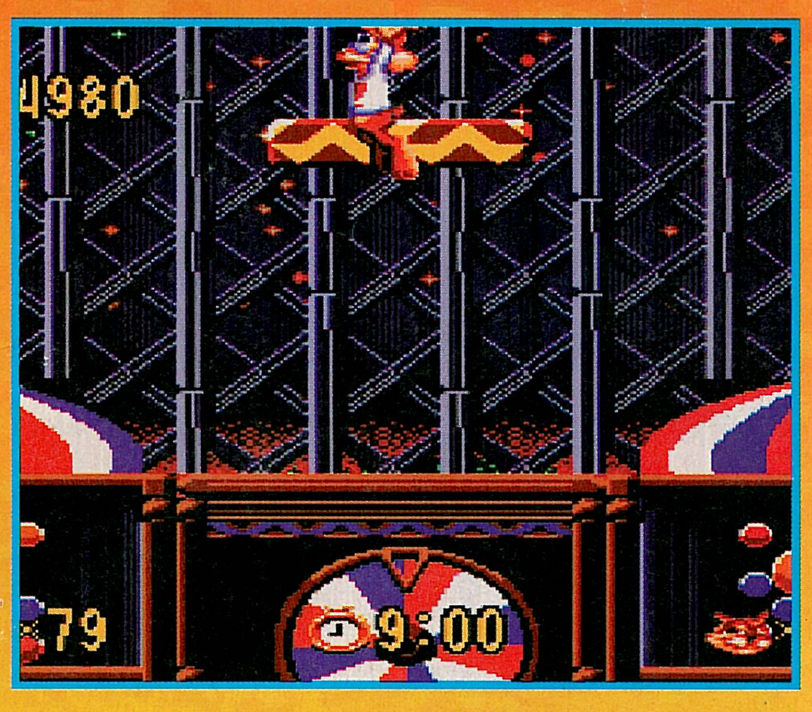
Puede que lo que me pase es que estoy enfermo hasta el vómito de los sucedáneos de los juegos de plataformas, pero es que Bubsy lo es. Los programadores han intentado tomar algunas de las ideas básicas de Sonic y mejorarlas, aunque en mi opinión no han mejorado nada de nada. De todas formas, el juego tiene sus puntos, como en la zona campestre y en la feria. Por desgracia, los mejores niveles del juego tienden ha estar muy al principio, con lo que el juego pronto se queda sin gas, y muchas de las zonas del final son mera rutina. Los toques de humor no lo son y el personaje es algo estúpido. Accolade no debería haber gastado tanta memoria en los diálogos y sí en las características del juego. No está mal del todo, y ofrece un par de semanas de entretenimiento, pero es inferior a Cool Spot y su puntos.

LAS PUERTAS DEL MISTERIO

Si parece que no puedes avanzar, entra en el escenario. Hay montones de puertas y cuevas salpicando el paisaje. Estos conforman una serie de deformaciones entre niveles y zonas ocultas. Te recomendamos que hagas mapas de estas zonas, pues muchas son más una trampa que una ayuda.



14267 — 214 — 3:19 — 10



▲ Sí imagina las horas de risas sin fin que podrías disfrutar con una copia de Bubsy... Sí, sólo tienes que imaginártelo.

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS	
INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	



COMENTARIO



LUZ

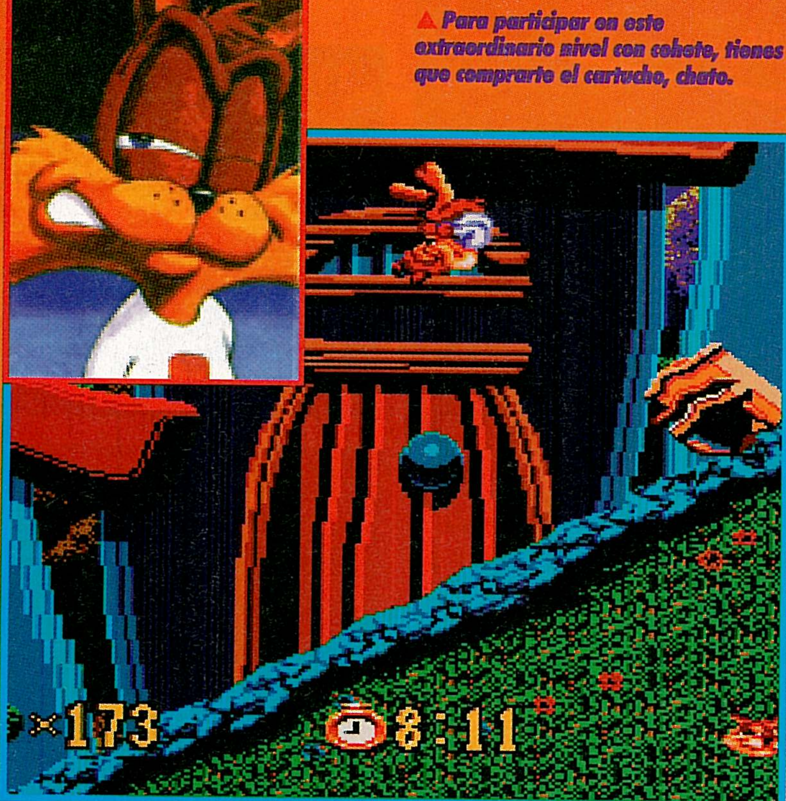
Bubsy sufre de unos defectos inocuos, pero en algunos casos fatales. Sin compararlo con ninguno, no es que esté mal del todo, y presenta una animación maravillosa y algunos momentos de juego buenos, divertidos y sólidos (a pesar de que al cabo de un rato resultan aburridos). Pero si coges y lo enfrentas a Sonic, se llega a la conclusión de que Accolade ha hecho el primo con este juego, ¡Bubsy no tiene donde esconderse! Una de las cualidades más desagradables del juego es que si le aumentas la velocidad acaba palmándola, debido a que no es posible evitar el tragarse a uno de estos ridículos enemigos, ¡cuando Sonic acelera, a menos sabe donde se dirige! Los fondos son brillantes y divertidos, la música resulta irritante hasta lo indecible (afortunadamente se puede eliminar), y en definitiva, no se trata de un juego malo del todo. No lo recomiendo, pero merece la pena echarle un vistazo.

HUB BUB

El control de Bubsy te permite pegar saltos de todo tipo. Con el botón de salto normal, Bubsy da un sencillo bote, pero si además se pulsa el botón B, Bubsy corta el viento y flota en el aire como si fuera un angelito. Con esto cubre las distancias más inverosímiles.



▲ *Para participar en este extraordinario nivel con cohete, tienes que comprarte el cartucho, chato.*





▲ *La vida de superhéroe no es tan divertida como me decía mamá.*

PRESENTACION — 81



▲ Una útil opción de palabra clave, y afortunadamente la opción de eliminar la música.
▼ Cada vez que el juego termina, debes introducir la palabra clave para comenzar en un nivel superior.

GRAFICOS — 92

▲ Un aspecto maravilloso. El sprite de Bubsy muere de múltiples formas. Unos fondos deliciosos.
▼ A veces los sprites enemigos resultan algo gordinflones y poco interesantes.

SONIDO — 67

▲ Por lo general los efectos de sonido son excelentes y se adaptan bien al juego. Montones de diálogos.
▼ ¡La música es horrorosa! Se ha perdido un montón de memoria con los comentarios de Bubsy.

JUGABILIDAD — 84

▲ Los primeros niveles ofrecen montones de cosas que explorar.
▼ El juego presenta algunos defectos, como los enemigos que disparan fuera de pantalla y un desplazamiento lentísimo.

DURACION — 76

▲ Las palabras clave sólo aparecen cada tres niveles y los últimos son algo chungos.
▼ Bubsy no debe presentar problema alguno a los expertos en plataformas.

GLOBAL — 80

Bueno en muchos aspectos, Bubsy no es el apoteosis que se suponía iba a ser. Los jugadores que gustan de un juego seguro, sin sorpresas están de suerte. De todas formas, siempre están Tiny Toons Adventures y Sonic II.

MEGA TEC

Las páginas técnicas de nuestra revista, con información completa y actualizada.

Saturn 62
La Sega de 32 bits

Mega CD 64
Ampliando conocimientos

Realidad Virtual 66

Robocop contra Terminator 70
Primeras imágenes del cartucho

Football Fever 74
Imágenes del proceso de programación

El Libro de la Selva 76
¿Cómo será?

Flashback 80
Mapa del juego, para que puedas ayudar a Conrad

¡MEGA FLIPE!



MEGA TEC

SATURN, LA SE NO ES

¿Quiénes son siempre los primeros con las grandes exclusivas? ¡MEGA SEGA! El mes pasado te mostramos como absoluta primicia Sega VR, siendo MEGA SEGA la única revista española invitada a probar el nuevo hardware, lo que puso a todos nuestros competidores de malísimo humor. Este mes todavía les llevamos ventaja con un montón de cosas sobre la nueva máquina de 32 bits de Sega: Saturn. Aquí tienes todo lo que se puede saber sobre esta nueva consola casi cósmica...

LA HISTORIA DE LOS 32 BITS DE SEGA

Sega es pionera de la tecnología de 32 bits. En una reciente entrevista con Tom Kalinske, presidente y director general de Sega of America, anunció que podían lanzar una consola de 32 bits en el momento que quisieran. Aparentemente, en Sega se han ejercitado con máquinas arcade de 32 bits como Virtua Racing y casi están preparados para llevar esa tecnología a todos los hogares (en forma de la Sega Saturn).

FUNDAMENTOS

Saturn es una máquina basada en CD, y todo el software que se ha lanzado para ella ha sido en disco. En el núcleo de la bestia hay un procesador de 32 bits creado específicamente para ella. Está basado en el chip ya existente V60 NEC de 32 bits. Sin embargo, Sega se ha pasado bastante tiempo actualizando el chip (admitamos que estaba bastante anticuado), aumentando su rendimiento considerablemente. El actual prototipo de procesador funciona a 27 MHz (comparándolo con el procesador de 7,61 MHz de la Mega Drive y los 3,58 MHz de la Super NES). No obstante, comparar velocidades no es la mejor prueba que se puede hacer (incluso aunque el V60 fuera obligado a funcionar a unos escasos 3,58 MHz, aún procesaría tareas similares mucho más rápido). Esto es debido a que el chip Saturn es de 32 bits, lo que significa que ya de por sí es más rápido y que es un RISC (Reduced Instruction Set Chip: chip de conjunto de instrucciones reducidas), lo que significa básicamente que el código del programa es más sencillo y por ello más rápido de ejecutar).

LOS SORPRENDENTES BITS

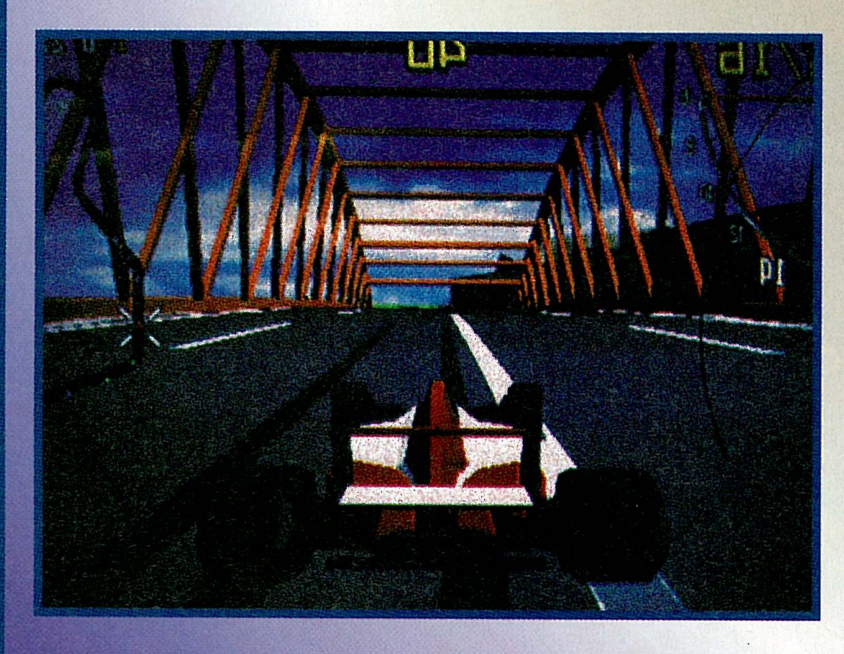
Ahora, ¡prepárate para lo mejor de lo mejor! Nuestro corresponsal en Sega of Japan dice que comparar los gráficos de Saturn con la nueva máquina multimedia 3DO es como comparar ¡2D con 3D! Para respaldar sus afirmaciones están los sorprendentes chips de gráficos que supuestamente alberga el interior de la Saturn. Este chip representa gráficos de 24 bits utilizando el tipo de tecnología que utilizamos en nuestros Macintosh para nuestros gráficos digitalizados mediante escáner (la portada de este número es un gráfico hecho así), y Saturn puede producir imágenes ¡de la misma calidad! Los pixels de 24 bits permiten a los programadores de la Saturn trabajar con ¡16,7 millones de colores! Sí, sí, no te pongas las gafas, lo has leído bien.

¡MAS GRAFICOS SORPRENDENTES!

El chip de gráficos de la Saturn, absolutamente impresionante, es capaz de realizar todo tipo de efectos gráficos. Esto es debido a algo conocido como "The Alpha Channel". Aún no tenemos muchos detalles sobre esto, pero parece ser una especie de filtro de gráficos (de hardware) que permite a la Saturn producir colores similares a los "transparentes" (tal y como se ven en los juegos de la Super NES), paletas de color modificadas y sombras con textura (como en Virtua Racing). ¡Suena fantástico!, ¿no crees?

POLIGONOS TAMBIEN SORPRENDENTES

Al utilizar tecnología desarrollada durante la creación de Virtua Racing, Sega ha incorporado a la Saturn un chip generador de polígonos altamente sofisticado. Sencillamente, lo que hace este chip es dejar al "Super" FX de Nintendo bastante por los suelos. El chip de la Saturn puede mostrar y animar ¡más de 16.000 polígonos en pantalla al mismo tiempo! Nunca antes habíamos visto nada igual (al menos no en casa).



▲ *Virtual Racing de máquina arcade, aparentemente basado en Tecnología Saturn*

GA DE 32 BITS
DE ESTE MUNDO





▲ Una idea aproximada de lo que puede ser la futura máquina Sega de 32 bits. Como su nombre, parece celestial.

ENTONCES, ¿CUANTO COSTARA Y CUANDO PODREMOS COMPRARLA?

Aparentemente, Saturn costará unos 400$ en EEUU, ya que Tom Kalinske ha dicho que no quiere lanzar ninguna máquina al mercado por más de 500$. Nosotros estimamos que en el Reino Unido tendrá aproximadamente un precio de entre 350 y 500£. La fecha de lanzamiento de la máquina se mantiene todavía bastante en secreto. Según nuestras fuentes, veremos un primer artículo japonés sobre la consola en la primavera de 1994. Sin embargo, el proyecto se ha retrasado y es más probable un lanzamiento en Japón del aparato en diciembre de 1994.

LO QUE NO HACE

La arquitectura de la Saturn es tan radicalmente distinta de cualquier otra cosa que hemos visto en casa que el sistema no es compatible con otros sistemas Sega ya existentes en el mercado. La Mega Drive y la Game Gear, por ejemplo, incorporan internamente circuitería Master System completa (el Power Base es literalmente un conversor de gráficos, no más sofisticado que los conversores de gráficos de algunos importadores diseñados para ejecutar juegos de importación). Corren por ahí rumores que dicen que la nueva máquina es compatible con la Mega CD. Sin embargo, nuestras informaciones más recientes dicen que simplemente eso no es posible (las máquinas son demasiado diferentes). De hecho, como el sistema está basado en CD, parece que no va fuera a tener ni siquiera una ranura para cartuchos.

ESPECIFICACIONES

Echa un vistacillo a estas especificaciones del actual prototipo de la Saturn, sujetas, como ellos dicen, a posibles cambios:

MICROPROCESADOR: procesador de 32 bits personalizado basado en el NEC V60, con modificaciones de velocidad realizadas por Sega e Hitachi para que funcione a 27 MHz.

GRAFICOS: procesadores de 24 bits personalizados con efectos Alpha Channel.

COLORES: una enorme paleta de 16,7 millones de colores.

GENERADOR DE POLIGONOS: capaz de mostrar y animar 16.000 polígonos al mismo tiempo en la pantalla.

GRACIAS...

Simplemente no podemos sentarnos aquí y llevarnos todos los aplausos por esta sorprendente exclusiva. Debemos mencionar a Francois Hermelin, representante en Tokio de nuestra revista hermana francesa de consolas Consoles Plus, que nos proporcionó la información. Tendremos más información exclusiva en próximos números, así que ¡mantente conectado a MEGA SEGA!



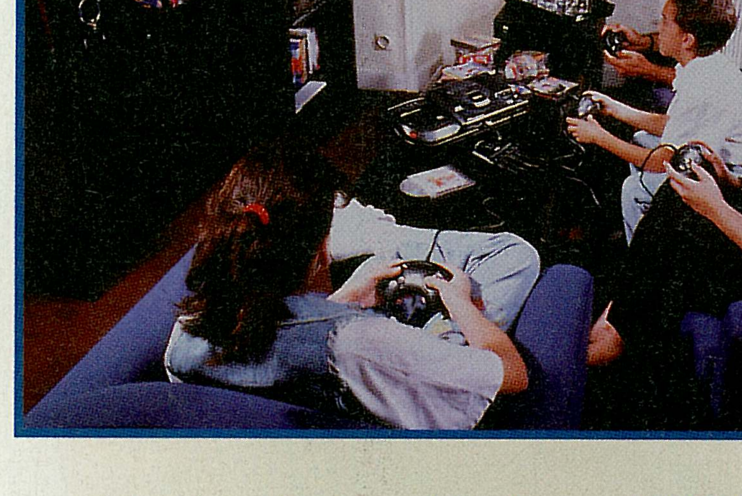
MEGA TEC

LA REVOLUCION DEL OC
LA MANO DE SEGA Y EL

SEGA España, culminando su estrategia de innovación tecnológica, ha presentado en el mercado español el Mega CD. Adaptado a la consola Mega Drive, permite disfrutar de videojuegos con personajes "reales" digitalizados y bandas sonoras con sonido compact disc.

El Mega Cd presenta imágenes, sonidos, gráficos y efectos especiales con una calidad avalada por la tecnología CD ROM (memoria de lectura en disco compacto) utilizada en su diseño. Se puede utilizar como reproductor de discos compactos musicales conectado al equipo estéreo. Además, presenta la opción Karoke, el famoso juego musical japonés. Su diseño moderno y de panel de mandos lo hacen cómodo y funcional.

El Mega CD, permite además, disfrutar de videojuegos como Jurassic Park. Este videojuego ha sido producido recogiendo digitalmente los sonidos en el mismo escenario que Steven Spielberg ha utilizado para el rodaje de la película del mismo nombre. Road Avenger, Silp Heed, Jaguar XJ220 son los títulos de algunos de los videojuegos que estarán disponibles en formato CD.



▲ *Diversión para toda la familia.*

AÑOS DE INVESTIGACION

El Mega CD es el producto de años de investigación y aplicación de tecnología punta. El formato CD ROM es la más reciente evolución del primer Compact Disc Digital lanzado hace ya 10 años por Sony y Philips. El CD ROM ha sido diseñado para permitir el acceso a los ordenadores a la enorme capacidad de memoria (más de 500 Megabytes) del Compact Disc. El CD ROM procesa más rápido y con mayor precisión que los propios equipos de sonido con Compact Disc.

EFECTOS DE ROTACION, ZOOM Y AMPLIACION DE GRAFICOS

El Mega CD incorpora un procesador matemático aritmético que facilita efectos de todo tipo. Así, se puede ampliar, reducir y rotar cualquier gráfico en pantalla.

SONIDO COMPACT DISC

Los 8 generadores PCM digitales añadidos al convertidor D/A de 16 bits de sobremuestreo digital, reproducen un sonido léido directamente del Compact Disc.

LECTURA DEL CD DE ALTA VELOCIDAD

El microprocesador Motorola 68.000 que incorpora el Mega CD funciona a una velocidad de 12.5 MHz, que, añadidos a los 7.6 MHz de la Mega Drive, se traducen en una velocidad total de 20.1 MHz.

CAPACIDAD DE MEMORIA

El Mega CD viene equipado con una memoria RAM de 6 Mbits que permite una mayor rapidez en la transmisión de datos a la consola Mega Drive, y acumular mayor información contenida en los CD. Contiene también una memoria de apoyo automático de 64 K, eliminando interrupciones en juegos de larga duración.

Mientrás el más potente videojuego en formato cartucho ofrece una capacidad de almacenamiento de 12-16 Mbits, los videojuegos para el Mega CD alcanzan la espectacular cifra de 4.672 Mbits. Todo ello se traduce en mayor profundidad y resolución de imagen, más cantidad de gráficos y de mejor calidad, una infinita gama de sonidos y la oportunidad única de introducir imágenes y personajes reales.

IO LLEGA A ESPAÑA DE

MEGA CD





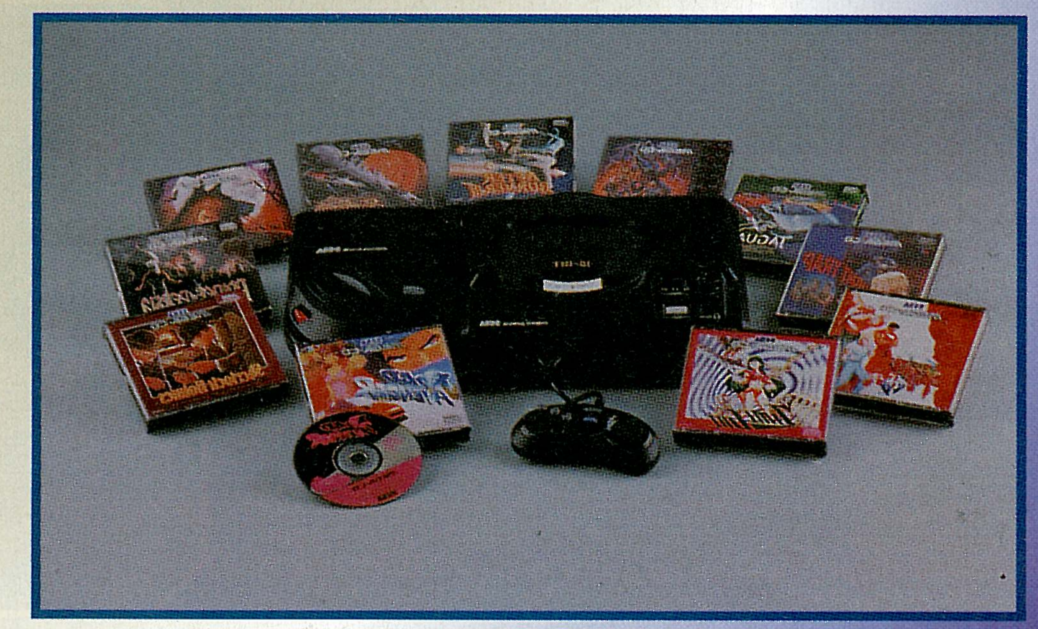
ANIMACION

El Mega CD tiene capacidad para reproducir animación ininterrumpida durante más de una hora, a 15 imágenes por segundo, lo que se traduce en 240 colores por segundo. La animación que se obtiene es de calidad incluso superior a la de las series de dibujos animados.



SOLO PARA MEGA DRIVE

Para disfrutar del Mega CD, es necesario disponer de una Mega Drive. ¿Por qué? la unión de los dos procesadores lleva a la diversión total, cada uno de ellos tiene grandes cantidades de memoria RAM, varios canales de sonido y "chips" de gráficos. Para llegar al resultado que ya conoces, la verdadera revolución del ocio en nuestro país. Y todo esto a un precio que casi parece de risa, visto todo lo que este nuevo gadget electrónico es capaz de hacer: 49.900 (iva incluido). Se suministra además con el CD de juego Road Avenger, un fabuloso juego con escenarios basados en los utilizados en las películas de la serie "Mad Max". Estará a la venta desde el día 1 de septiembre.



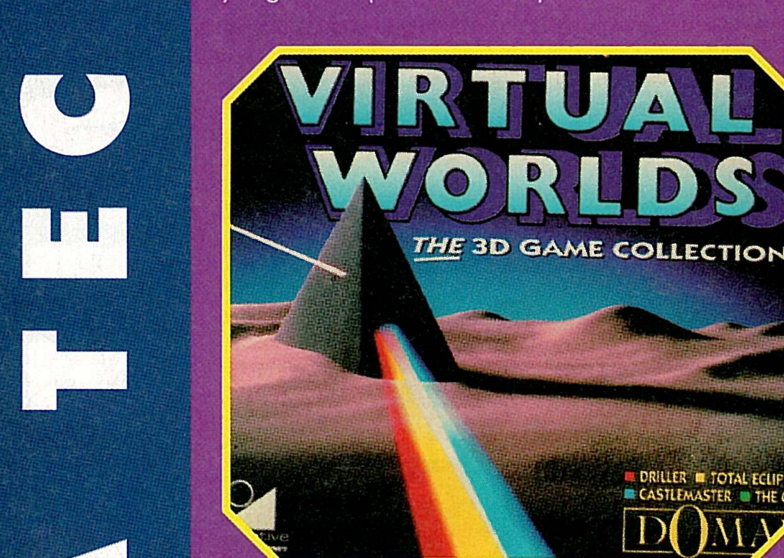
▲ ***La gama de juegos disponibles será muy amplia desde el principio, con juegos como Returns, Jaguar X3220, Batman Returns, Silp Feed, étc.***



LA REALIDA LLEGA A C

¿CYBERPUNK O BUCKETHEAD?

La Realidad Virtual: quizás pueda llegar a ser la mayor innovación desde la televisión o la peor decepción desde el breakdance. En realidad, es mucho más seguro que sea lo primero, ya que la mayor parte de la gente que entra en contacto con RV piensa que es lo mejor desde la invención del pan de molde. Así que, ¡aprende! Deberás saber cosas sobre cascos, cyberpunks, teledindondics y Sega RV: el primer sistema personal de virtualidad (¡y para la Mega Drive!) que aparecerá en el mercado este año.



Virtual Worlds, una colección de juegos antiguos Freescape que Incentive Software desarrolló en principio para los sistemas de 8 bits.



Virtualidad: el primer paso para ofrecer RV al público en general. La aventura Sega/W-I promete la segunda generación.

¿QUE ES LA VIRTUALIDAD?

Si llevas puesto en tu cabeza un casco jugando a Dactyl Nightmare, es bastante fácil que te des cuenta de que estás en Realidad Virtual. Sin embargo, encontrar una definición para ello es difícil, ya que la Virtualidad se ha multiplicado por todo tipo de cosas en el dominio del vídeo y del cine. La Virtualidad implica la creación de una realidad alternativa mediante la manipulación de los cinco sentidos.

Idealmente deberías ver, escuchar y tocar este falso mundo con la ayuda de los ordenadores. La "Realidad Virtual" en la actualidad es este mundo alternativo que puedes ver a través de unos auriculares visuales con sonido estéreo y controlados mediante un guante o gatillo.

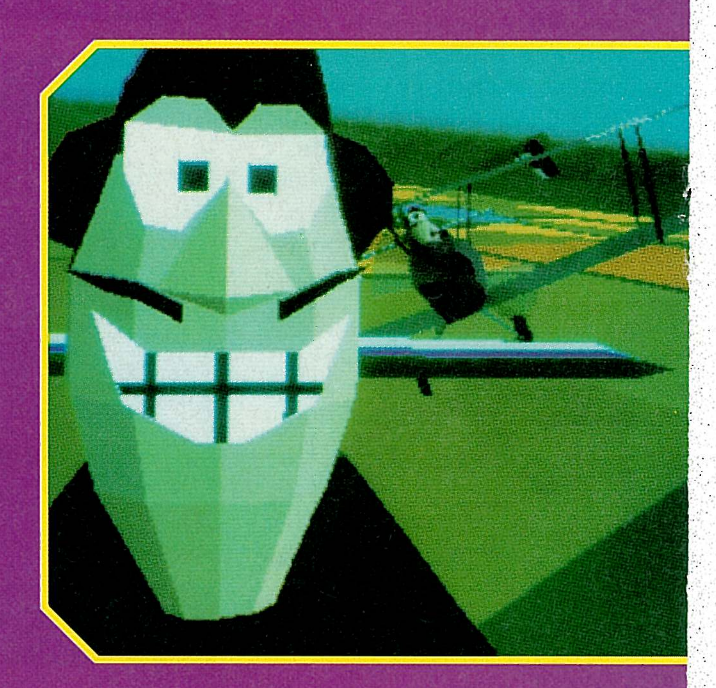
El amplio término "Virtualidad" cubre un campo aún más amplio que ese, donde la tecnología intenta crear otro mundo creíble, y que podría mostrar en una televisión normal o pantalla de cine (por ejemplo, Virtua Racing de Sega, "El Cortador de Césped").

HISTORIA VIRTUAL

1967
El profesor Ivan Sutherland, de la Universidad de Carolina del Norte, hace una demostración de un aparato que implica imágenes de ordenador visualizadas a través de un casco cerrado. Primera máquina de RV primitiva.

1970
Desarrollo de CAD (Computer Aided Design: diseño asistido por ordenador) en ingeniería y arquitectura, empleando modelos de ordenador tridimensionales. Reemplaza caros modelos auténticos de proyectos por virtuales.

1985
La NASA revela por primera vez una máquina de virtualidad. Su sistema es barato (creado personalizando dos minitelevisiones y ejecutándolos en un PC normal). Este es el comienzo del interés comercial en la realidad virtual.



D VIRTUAL
ASA



El casco de Virtualidad es bastante pesado e incómodo, pero funciona bastante bien.

1986
Los diseñadores de software experimentan con mundos virtuales. Para ordenadores personales, se inventan conceptos como "Freescape" (un campo de polígonos de movimiento lento con objetos virtuales móviles).

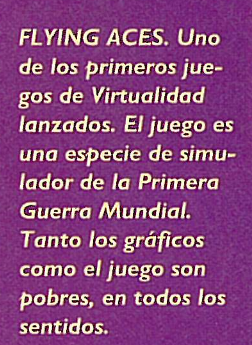
1991
W-Industries lanza un sistema arcade RV. Un procesador de 32 bits ejecuta unidades virtuales sentado o de pie. La primera experiencia de RV para la mayoría de la gente.

JUNIO de 1993
Sega muestra su unidad de virtualidad personal para la Mega Drive en el CES de verano. La fecha de lanzamiento se establece para noviembre, con un precio en Estados Unidos de 200$.

FANTASTICO MUNDO NUEVO

RV implica tres componentes fundamentales que van a crear el mundo virtual o "Ciberespacio". Cuanto más avanzados sean cada uno de ellos, más realista y absorbente resulta el Ciberespacio.

EL MOTOR
El programa que controla el entorno virtual. Un buen motor confía en dos cosas: un potente procesador y un programa bien escrito. Las máquinas de W-Industries están controladas por un procesador de 32 bits basado en tecnología del Amiga. La velocidad se necesita para ocuparse de la interacción de un máximo de otros tres jugadores. La RV personal de Sega utiliza el procesador estándar de 16 bits de la Mega Drive, por lo que no es probable que se desarrollen partidas de múltiples



FLYING ACES. Uno de los primeros juegos de Virtualidad lanzados. El juego es una especie de simulador de la Primera Guerra Mundial. Tanto los gráficos como el juego son pobres, en todos los sentidos.







HEAVY METAL: uno de los juegos de Virtualidad más recientes. Muy parecido en concepto a Battletech y casi tan divertido.

jugadores. Una buena máquina utilizará detallados gráficos de polígonos y rápida actualización.

EL INTERFACE

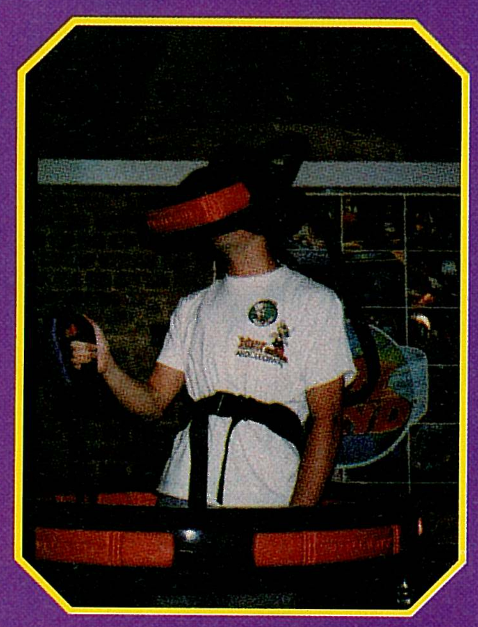
Los gráficos bonitos son inútiles a menos que tu control no responda. Dos características importantes del interface son el retraso entre tus movimientos en



el mundo real y la reacción en el mundo virtual. La característica dos es la medida de la respuesta: ¿refleja el interface con precisión tus movimientos desde la realidad a la virtualidad?

EL VISUALIZADOR

El casco ofrece las vistas y el sonido del



mundo virtual. El casco consiste en dos pantallas LCD separadas, mostrando imágenes algo diferentes, permitiéndote dicha diferencia ver en 3D (estereóptica). El color y el contraste se ven afectados por la calidad de las televisiones, y la definición está limitada por la cantidad de pixels. Como el casco tiene un sensor de seguimiento de los movimientos de tu cabeza, actúa como parte del interface.

W-INDUSTRIES

Las máquinas arcade Virtualidad de W-Industries se encuentran en los grandes centros de diversiones. Hay dos versiones: una con el jugador de pie en un anillo con un casco y un gatillo y la otra es una cabina en la que el jugador está sentado y el interface del jugador es un volante y pedales en el suelo.

El casco muestra una imagen sorprendentemente buena, pero como tiene que ajustarse a todos los tamaños de cabezas, puede parecer un poco alejado de su objetivo. El casco es ligero, pero tus ojos se cansan tras once períodos de juego cortos. Los cascos tienen un sonido surround excelente (pero muy alto) y utilizan Quadraphonics (cuatro altavoces) en el interior del casco. Un máximo de cuatro jugadores pueden interactuar en un solo juego.

LOS JUEGOS

HEAVY METAL

Como Battletech, es un juego de tanques de caza a muerte que se desarrolla en un laberinto futurístico. Battlezone para los 90 y una fantástica diversión.

DACTYL NIGHTMARE

El juego de virtualidad original. Exploración en un paisaje de tablero de ajedrez enlazado por escaleras y patrullado por un pterodáctilo. Atmósfera misteriosa pero no demasiada acción.

BATTLESPHERE

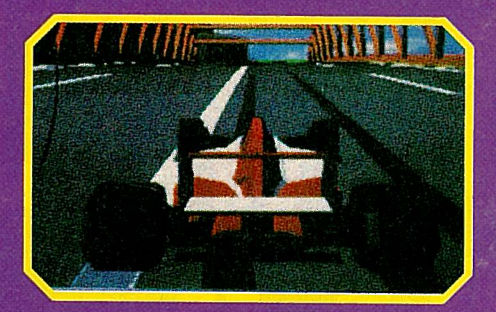
Juego de batallas espaciales muy ambicioso. Desafortunadamente el interface y las vistas no son lo suficientemente buenos.

FLYING ACES

Juego de combates de la 1ª GM con cuatro biplanos. La visión es borrosa y el juego no muy divertido.

RAIDMASTERS

Un deporte del futuro jugado en un enorme estado donde robots rebotadores chocan unos con otros. El



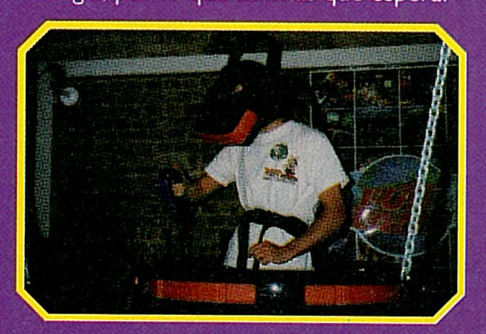
Un arcade similar a Virtua Racing, no estrictamente un auténtico juego de realidad virtual, pero representa con éxito un mundo virtual sorprendentemente realista.

desarrollo del juego es sencillo, pero sorprendente mientras dura.

EL ESTILO DE SEGA RV

Fue revelado a los editores en la reciente CES de Chicago. El sistema RV de Sega utiliza la Mega Drive como motor, un joypad normal y corriente como interface y un visualizador interno con estereóptica y sonido. Inicialmente, Sega RV no utilizará polígonos para generar gráficos, confiando más en la tecnología de figuras empleada en la mayoría de los videojuegos para crear el mundo virtual. Sin embargo, los juegos RV combinados con el nuevo chip DSP (como hemos visto en Virtua Racing de la Mega Drive) deben poder crear mundos comparables a los juegos arcade de Virtualidad.

El casco de Sega RV es de gran calidad, con buenas pantallas LCD y un sistema de altavoces pasable. Desgraciadamente, sufre algunos de los inconvenientes de los cascos de Virtualidad; la visión se ve borrosa e inicialmente doble (debido a las dos pantallas). Pero la gente se acostumbra rápidamente y el sistema de detección de movimiento funciona a la perfección. En Sega están teniendo problemas para convertir RV de forma que funcione en nuestro sistema de energía, por lo que tendrás que esperar



Un goblin de Legend Quest. Luchas contra él en un combate virtual. El gatillo tiene un sensor que te indica las estocadas que das con tu hacha. ¡Prepárate para atacar!





DACTYL NIGHTMARE. Vista "dactilar" de la zona de juego. Se lanza a atacar a los jugadores.

todavía un poquito para ver este alucinante hardware en las estanterías de tu tienda favorita.

LOS JUEGOS

NUCLEAR RUSH

El juego que viene incluido con el sistema en el paquete de lanzamiento. Un frenético matamarcianos que se desarrolla en una llanura desolada, con aerodeslizadores enemigos y "Piratas Nucleares".

MATRIX RUNNER

Una aventura inspirada por el "Neuromancer" (lee el glosario). Tu pirata informático "se enchufa a la rejilla" y explora redes. Un juego de consola que posiblemente romperá moldes.



LEGEND QUEST. Juego de rol virtual, algo parecido al espectáculo de televisión Knightmare. El juego se desarrolla en un castillo medieval.

GLOSARIO

ACTUALIZACION
El tiempo que tarda el motor en "redibujar" el mundo virtual cada vez que has hecho un movimiento. Cada redibujado es un fotograma. La actualización se mide como un número de fotogramas por segundo.

CAD
Computer Aided Design (diseño asistido por ordenador): una herramienta industrial para visualizar modelos de ingeniería por ordenador.

CAMPO
La zona de ciberespacio en tu visión en cualquier momento.

CIBERESPACIO
El entorno virtual: no sólo lo que ves, sino lo que tu imaginación incorpora a los gráficos sencillos.

ESTEREOPTICA
Visualizar lo mismo desde dos ángulos diferentes para crear un efecto de visión tridimensional.

FRACTALES
Elementos matemáticos utilizados para crear tramas de aspecto caótico. Buenos para crear gráficos virtuales rápidos y realistas.

INTERFACE
Dispositivo utilizado para enviar tus comandos al mundo virtual.

LA REJILLA
Concepto de ciencia ficción de un mundo virtual de muchos usuarios enlazados mediante comunicaciones de fibra óptica.

NEUROMANCER
Novela de ciencia ficción de William Gibson, en la que se describe un mundo futuro dominado por RV, la "Droga Virtual" con la que todo el mundo se evade.

NTSC
Sistema de televisión japonés y americano, para el que Sega RV ha sido desarrollado.

PAL
Sistema de televisión europeo que funciona a 50 Hz. En estos momentos es incompatible con Sega RV.

POLIGONOS
Sistema de gráficos que toma formas geométricas sólidas y las enlaza para crear un mundo virtual.

SONIDO SURROUND
Sistema de sonido realista, en el que el sonido procede de determinadas direcciones de alrededor de la cabeza.

W-INDUSTRIES
Empresa de RV británica. La primera y única en producir una máquina de RV comercial para salones recreativos.

¡ATENCION, ULTIMAS NOTICIAS

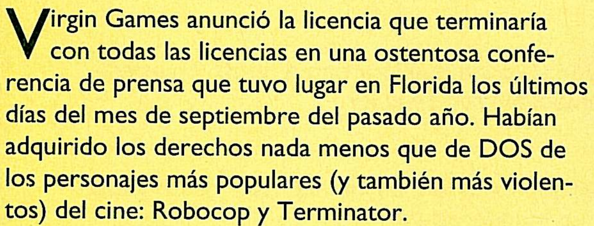
Sega y W-Industries han anunciado un acuerdo de colaboración, mediante el cual se producirán nuevas máquinas RV para los parques temáticos de Sega.

DAMOS LAS GRACIAS A: W-INDUSTRIES, VIRTUAL QUEST EN TOWER HILL TERRACE, LONDRES

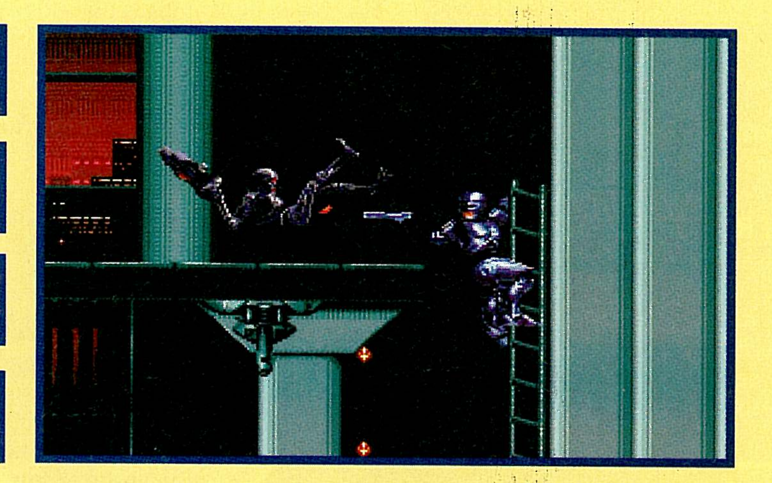


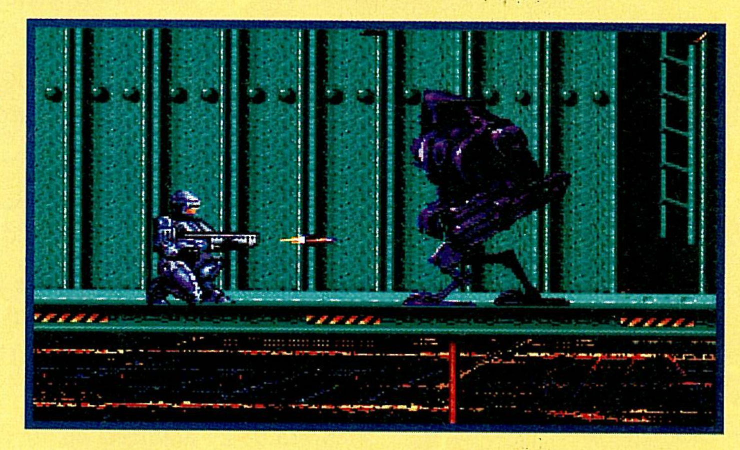
ROBOCOP
CONTRA
TERMINATOR

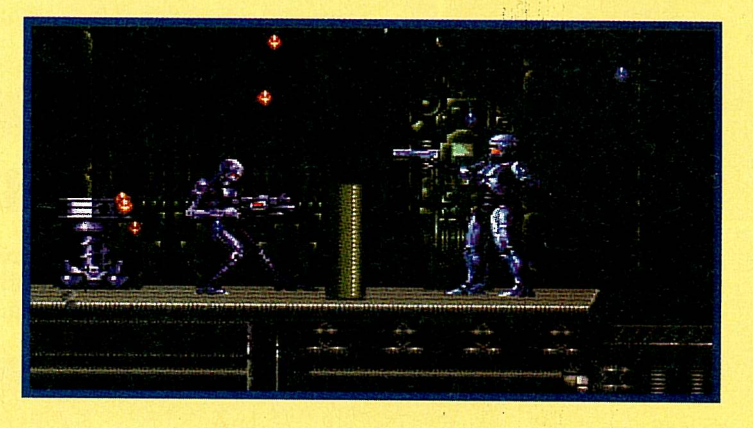
El resumen era sencillo: crear un videojuego que recreara perfectamente dos de los personajes más violentos de la historia de cine. El resultado: Robocop Versus The Terminator, de Virgin Games. Hemos investigado un poco sobre ello.



PROYECTO	ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR
EDITOR	VIRGIN GAMES
INICIO	SEPTIEMBRE DE 1992
DESDE	NAVIDAD DE 1993







Virgin Games anunció la licencia que terminaría con todas las licencias en una ostentosa conferencia de prensa que tuvo lugar en Florida los últimos días del mes de septiembre del pasado año. Habían adquirido los derechos nada menos que de DOS de los personajes más populares (y también más violentos) del cine: Robocop y Terminator.

Poco después, Virgin contrató al programador John Botty para que se ocupara de la programación del proyecto llamado Robocop Versus The Terminator. Decidieron utilizar una fórmula de prueba y error para este megajuego en potencia: el matamarcianos de plataforma, el género que casi todos los videojuegos sobre Robocop han utilizado hasta la fecha.

Sin embargo, Virgin quería hacer las cosas más grandes y mejores. Botty disponía de un enorme cartucho de 16 megas para programar el juego. Para que os hagáis una idea, 16 megas es exactamente dos Mb de capacidad de almacenamiento: es decir, el equivalente de DOS Amiga estándares.

Armado con esta enorme cantidad de memoria, John empezó a trabajar en lo que iba a convertirse en uno de los matamarcianos de acción/destrucción que jamás ha tenido el honor de aparecer en la pantalla de una Mega Drive...



LA VIOLENCIA PIDE MAS VIOLENCIA

Robocop Versus The Terminator está todavía en una etapa muy temprana; la versión que nosotros inspeccionamos era el resultado de seis meses de codificación. La acción es rápida, fluida y super-frenética. Sin embargo, ¡en Virgin no están satisfechos! Le han dicho al equipo de programación que añada más sangre y cabezas rodando para capturar la naturaleza de las películas violentas todavía con mayor eficacia. El juego terminado se lanzará con un aviso especial e incluso ya con una categoría (los equivalentes en videojuegos a las calificaciones que tenemos aquí en el cine de tolerada, recomendada o apta -para menores de 18 años, para mayores de 18, etc.-).



▲ *La atención al detalle es sorprendente. ¡Hasta el destello de la pistola de Robo se refleja en su reluciente armadura de titanio!*

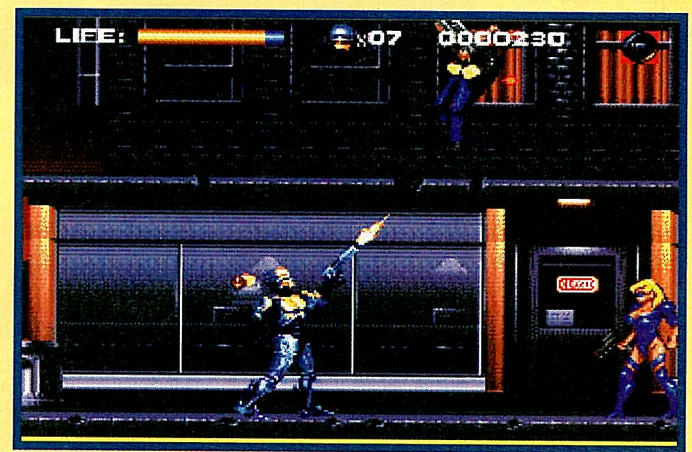
▼ *Dark Horse Comics hizo un gran trabajo para enlazar el escenario de Robocop con la mitología de Terminator en sus comics.*

DELICIAS DE SONIDO

Como todo el mundo sabe, los efectos sonoros muestreados marcan realmente la diferencia en un juego, creando una atmósfera mucho mejor que los efectos de sonido sintetizados normales. Robocop Versus The Terminator está repleto de muestras de sonido, incluyendo gritos de muerte, choques y explosiones. Los sonidos muestreados del juego ocupan más de 200 Kb del cartucho (más o menos 2 megas de los 16 totales).







ATENCION AL DETALLE

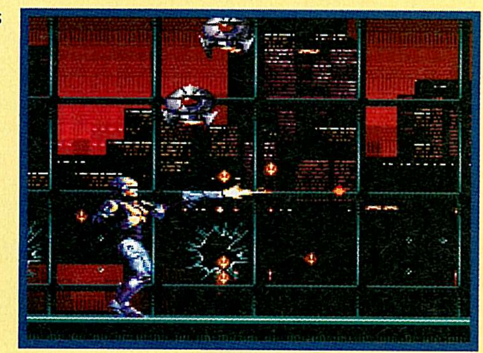
Además de la naturaleza básicamente destructiva del juego está la excelente atención al detalle que ha incorporado el programador. Por ejemplo, en el nivel de las calles de Detroit las ventanas pueden romperse, las bocas de riego pueden saltar en el aire, etc. Hay incluso fantásticos efectos de choque cuando Robo se choca contra las paredes.





FONDOS Y BALDOSAS

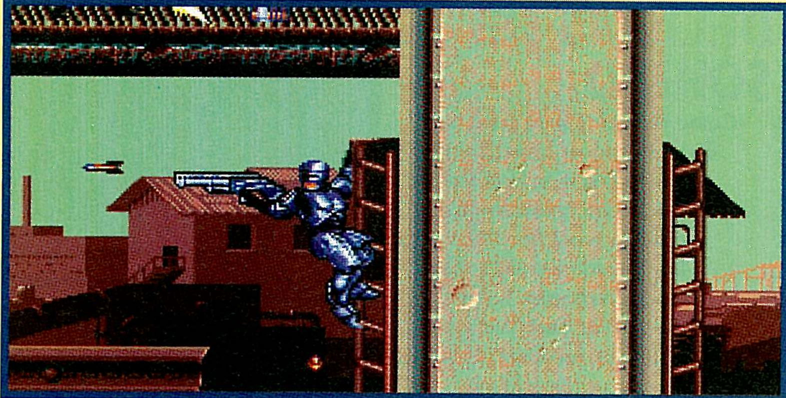
Los mapas de Robocop Versus The Terminator están formados por distintas baldosas, encajadas para crear los fenomenales fondos que puedes ver en las exclusivas imágenes que te ofrecemos.
Todavía más fascinante es la cantidad de baldosas distintas que pueden utilizarse en un solo nivel: más de 883. Además cualquier número de ellas puede repetirse cualquier número de veces. Esto sólo está limitado por el tamaño real del mapa.



▲ En el juego aparecen escenas conocidas de las películas de Robocop. Esto es el edificio de la OCP.



▲ Cuando Robo apunta a los Terminator aparecen pequeños puntos de mira.





▲ Están disponibles montones de armas distintas, incluyendo el infame Rifle de Plasma de Fase (con el alcance de 40 watios).



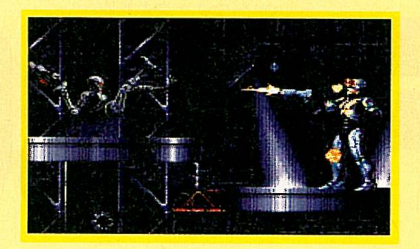
▲ Se pueden utilizar los obstáculos de las plataformas como protección contra las balas del Terminator.

REPASA LOS COMICS

Robocop Versus The Terminator nació como una serie de comics en cuatro capítulos producida por Dark Horse Comics. Básicamente, el argumento trataba de la resistencia a Skynet del siglo XXI que enviaba a un guerrero solitario a nuestros días para destruir a Robocop (cuya mente parece ser que es el fundamento del interface principal de Skynet). Sin embargo, Skynet tiene otras ideas y envía a un Terminator también a la actualidad para detener la operación rebelde. Asistiendo al implacable ataque del Terminator, Robocop investiga, y se da cuenta de que debe viajar hacia delante en el tiempo y ¡destruir su propio cerebro!
Con una intrigante historia y gráficos interesantes, todos los seguidores de los comics deberían echarle al menos un vistazo a Robocop Versus The Terminator en las estanterías de la tienda (aunque sólo sea para asistir a las peleas que se producen cuando Robo se ocupa de lo que al final resulta ser su propia creación: ¡los Terminator!).

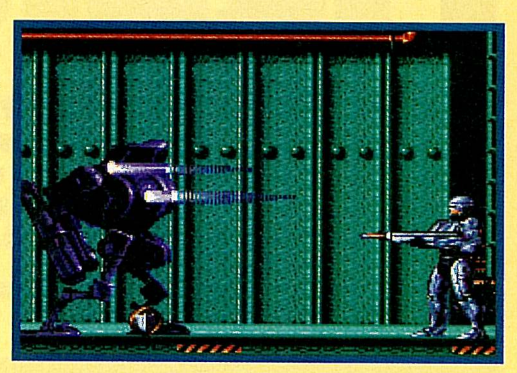






CAPTURANDO LA ATMOSFERA

Para capturar la atmósfera de la película, Virgin eligió lugares familiares para los que han visto las respectivas películas. El nivel de práctica del juego se produce en las calles de Detroit (como en Robocop) y otros lugares incluyen el edificio de la OCP y el escondite de Cain en Robocop II (el mecanizado Cain hace incluso una aparición como invitado especial). Los niveles que hacen referencia a Terminator incluyen el subterráneo de los rebeldes y el cuartel general de Skynet.



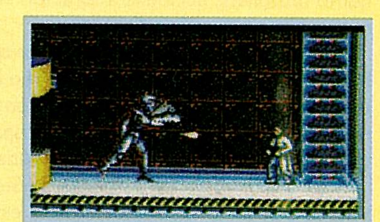
▲ ***En el juego aparecen varios malos de las dos películas de Robocop y Terminator, incluyendo a Cain, más conocido como Robocop II.***



▶ ***Los soldados de seguridad de la OCP se enfadan bastante cuando Robocop entra destrozándolo todo en el edificio principal de la OCP.***

¿ESTA MUERTO? ¡TERMINADO!

Debemos decir que hay un montón de juegos sobre Terminator para la Mega Drive y el Mega CD (bueno, además de dos más que aparecerán pronto) pero ninguno sobre Robocop (sin embargo, Acclaim lanzará dentro de poco Robocop III). Y ¿cómo son de buenos los juegos ya existentes de Terminator? Examina este útil resumen.



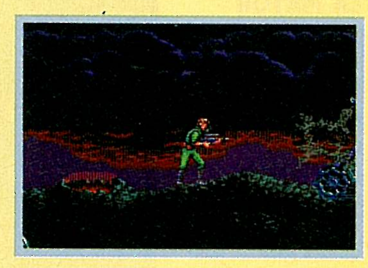
THE TERMINATOR - Un buen esfuerzo en lo que a gráficos y sonido se refiere. Sin embargo, basta con una sola vez para terminar el juego entero.

GLOBAL 43%



TERMINATOR II: THE ARCADE GAME - Un matamarcianos clásico lanzado por Acclaim. Un desarrollo de juego aceptable con perspectiva en primera persona de estilo Operation Wolf con compatibilidad con la pistola láser Menacer. También en este caso, una vez que te has hecho con el juego y has pasado el monstruo del tercer nivel alcanzas el final del juego a toda velocidad.

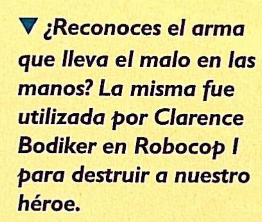
GLOBAL 72%



THE TERMINATOR CD - La versión Mega CD del juego original de Virgin tiene un desarrollo de juego bastante similar al del original, pero promete muchos más niveles y un valor de dificultad mayor. Merece echarle un vistazo: ya hemos hechado un vistazo en el número anterior y el artículo definitivo no tardará demasiado en aparecer.

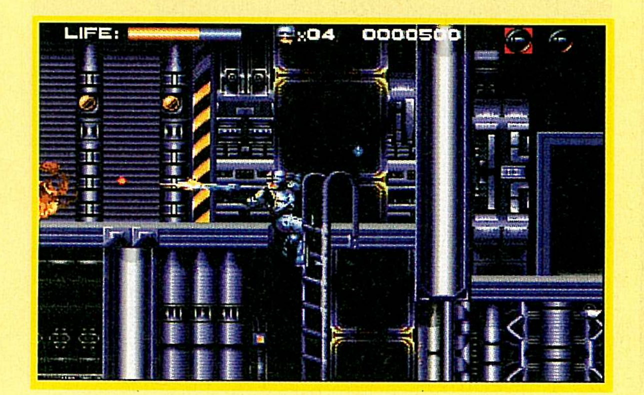
A PUNTO DE APARECER EN EL MERCADO

Está prevista la aparición de dos juegos más relacionados con Robocop/Terminator. El primero es una conversión de Terminator II: The Movie, un juego de múltiples niveles que realmente no pareció despertar gran interés en el CES. La incógnita es Robocop III, también de Acclaim. Parece que será un juego bastante parecido en concepto a éste (sin los beneficios adicionales que proporciona el Terminator).



▼ ***¿Reconoces el arma que lleva el malo en las manos? La misma fue utilizada por Clarence Bodiker en Robocop I para destruir a nuestro héroe.***







FIEBRE FUTBOL

El mundo entero está loco por el fútbol, así que hemos decidido entrar en acción y nos hemos dirigido a las oficinas de Electronic Arts para presenciar su nuevo experimento futbolístico...

PROYECTO	FUTBOL DE EA (Título aún no confirmado)
EDITOR	ELECTRONIC ARTS
INICIO	NOVIEMBRE DE 1992
DESDE	NAVIDAD DE 1993

▲ *De momento, lo poco que pudimos ver, nos pareció excelente.*



Nada incita al fervor emocional en el público español como el fútbol. Hombres normales y corrientes son elevados a la categoría de dioses solamente por haber sido capaces de golpear un balón contra el fondo de una red. Además, si a Jesús le diera por volver otra vez, en lugar de vagar por algún desierto olvidado de Dios llevando sandalias de cuero, probablemente volvería como futbolista, donde la adoración sería una conclusión desperdiciada.

Lo ames o lo odies, el problema es que es imposible de ignorar, especialmente en la época de la Copa Mundial, cuando la emoción alcanza niveles de fiebre y los entrenadores españoles tienden a ser más impopulares que Hitler.

Los diseñadores de software de Sega han saltado por fin al vagón del fútbol y este año vamos a ver un absoluto torrente de títulos para la Mega Drive en el mercado.

Ya han aparecido Super Kick Off de US Gold, Tecmo Cup Soccer de Sega y Ultimate Soccer. Muy pronto aparecerá el Pelé Soccer de Accolade y la nueva oferta de US Gold, aunque todavía sin nombre, que mantendrá la licencia oficial de la Copa del Mundo.

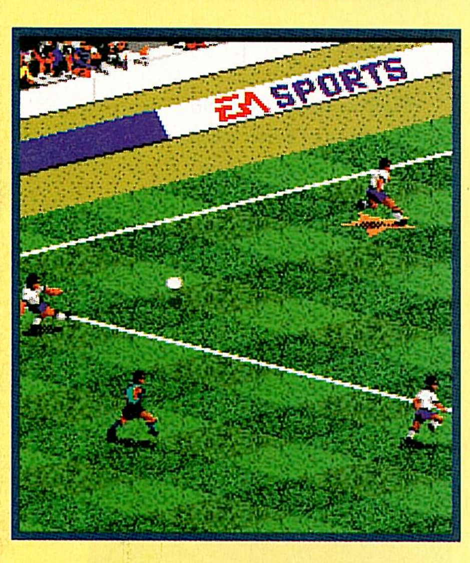
en la dirección correcta. Pero, ¿qué es lo que hace a este juego tan especial?

Matt Webster, ayudante de producción del juego, afirma que el Fútbol de EA, que todavía está terminado al 50%, va directo al grano: "ya tiene un aspecto mejor, suena mejor y va a jugarse mejor; los usuarios jugarán exactamente igual que lo hacen los jugadores de verdad", dice Matt, vanagloriándose de ello.

En primer lugar está la inmediata ventaja de poder jugar un partido entre cuatro jugadores simultáneamente utilizando el adaptador único creación de Electronic Arts: Four Way Play. Matt comenta: "incorpora una nueva dimensión a la jugabilidad del juego. Con cuatro jugadores, los juegos se hacen inmediatamente más estratégicos, frenéticos u desafiantes. La gente llama siempre al mercado de juegos antisocial; nosotros lo estamos convirtiendo en un auténtico evento social". "Eso está muy bien", te oigo gritar, "pero, ¿y qué pasa con el juego?".

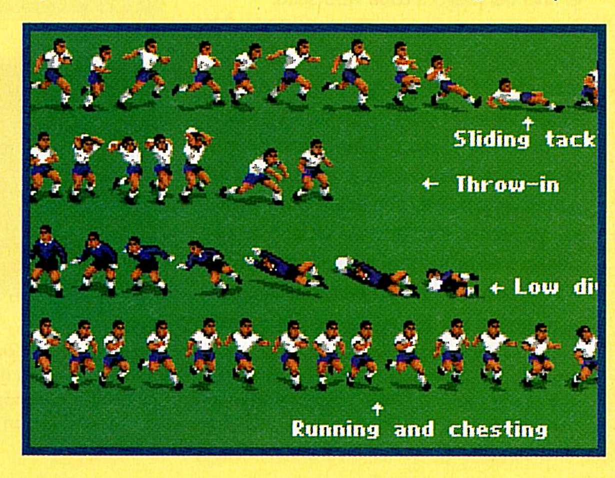
UN PARTIDO DE DOS MITADES

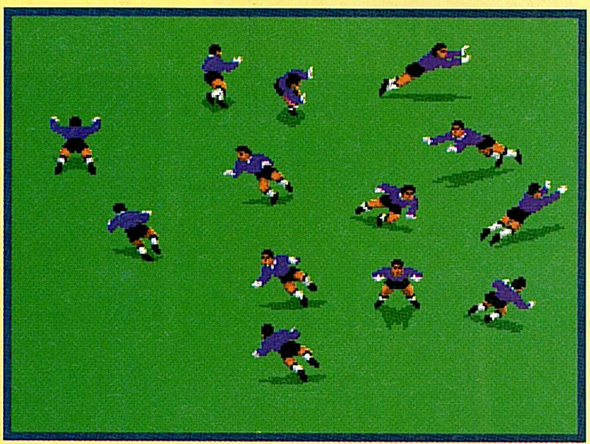
Bien, para empezar, cuatro programadores, cinco artistas gráficos y tres músicos han



LA MAYOR SOFISTICACION

Algunos de estos serán buenos, algunos malos y otros bastante mediocres, pero Electronic Arts no quiere que se aplique ninguna de estas etiquetas. Quieren ser los mejores y con el Fútbol de EA afirman que se dirigen





ERA





◀ *Los movimientos de los jugadores, aparte de ser fluidos, son extremadamente detallados.*



▲ *Por lo que podeis observar en estas imágenes, el juego está mucho más desarrollado que todo lo que hayais visto antes.*

reunido sus cerebros para crear lo que es el primer juego de fútbol de 16 megas para la Mega Drive. Tiene figuras de jugadores sorprendentemente detalladas, cada una de las cuales dispone de más de 2.000 fotogramas de animación. En lugar de la perspectiva habitual desde arriba de los juegos de balompié que ya conocemos, el Fútbol de EA ha optado por una perspectiva isométrica 3D que, según afirma Matt, hace que veas el juego en un sentido más realista. "Hace que parezcan jugadores de verdad en vez de figuras de videojuego. Pero hacer esto así requiere una enorme cantidad de trabajo (igual que de gráficos) ya que tienes que crear los puntos de vista desde cinco ángulos distintos para las ocho direcciones".

El jugador puede elegir entre 24 equipos nacionales, cada uno con distintos estilos de juego. Pueden entrenar escuadras y planificar estrategias antes y durante el juego, seleccionar la formación inicial y sustituir jugadores, elegir las jugadas de saque libre y los córners, existe una multitud en pantalla con gritos digitalizados, cánticos y murmullos (un detalle realmente impresionante de estos sonidos es la forma en la que los gritos aumentan cuando los jugadores se aproximan a la portería) y el obligatorio árbitro animado. Pero todo esto sigue sin explicar por qué en EA piensan que este juego va a dejar KO a la oposición.

Matt dice: "ya tenemos juegos como Kick Off que no parecen muy realistas pero que tienen un desarrollo de juego bastante fluido. Siempre se ha dicho que para conseguir un buen desarrollo de juego tiene que ser desde una perspectiva bidimensional. Hemos unido un desarrollo de juego fluido a unos gráficos realistas. La gente quiere los gráficos de Super Soccer y el desarrollo de juego de Sensible Soccer. Vamos a darles eso y todavía algo más".

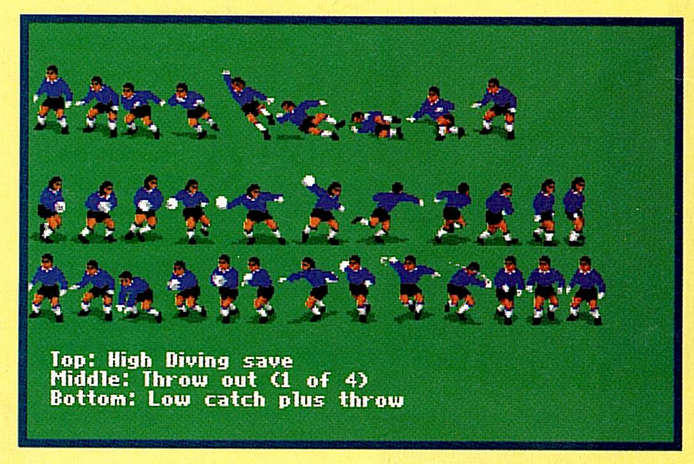
PROPAGALOS

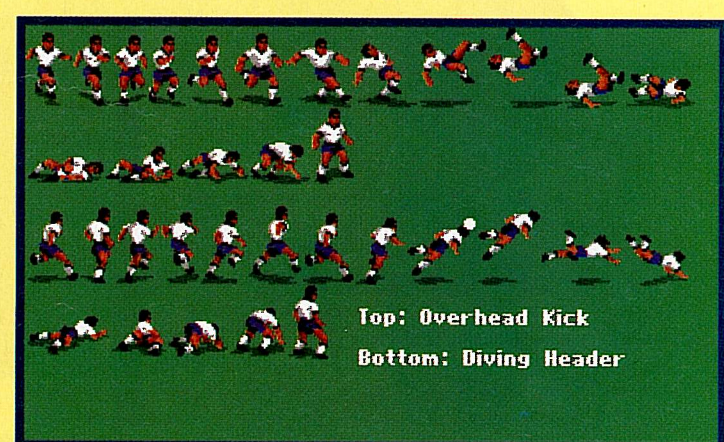
Debajo del campo hay guías para alterar la propagación de tus jugadores. La guía de defensa está fija en tu línea de gol, la de ataque en la línea de gol del contrario y tú estableces el punto máximo al que cada una puede moverse. La guía de medio campo es flexible en ambos extremos. Cuanto menor sea la zona que cubre una guía, más concentrados estarán tus jugadores en ella y cuanto mayor sea más libertad de movimientos tendrán. Esto proporciona unas posibilidades ilimitadas para personalizar el estilo de juego del equipo.



MUEVE EL CUERPO

Hay montones de movimientos por jugador (y debe haberlos de verdad, con los 2.000 fotogramas de animación que incluye, al menos 10 veces más que los juegos de fútbol corrientes). Entre otros se incluyen: patadas de tijera por encima de la cabeza, cabezazos con caída en picado, control del balón con el pecho, patadas de banana, golpe de tacón hacia atrás, lanzamientos del portero, saques, tiros a puerta, lanzamientos en picado y saltos, protección del balón, bloqueos, además de celebraciones de jugadas de los jugadores (ponerse de rodillas, saltos mortales, puño en alto, abrazos, tirarse de la camiseta y elevar a otro jugador sobre los hombros).









MEGA TEC

EL LIBRO DE LA SELVA

PROYECTO	EL LIBRO DE LA SELVA
EDITOR	VIRGIN GAMES
INICIO	ENERO DE 1993
DESDE	NAVIDAD DE 1993

Basada en una de las películas más popular de Disney de todos los tiempos, la versión para Mega Drive de Virgin Games del Libro de la Selva es realmente sorprendente. En estas páginas le echamos un vistazo a un proyecto muy prometedor.



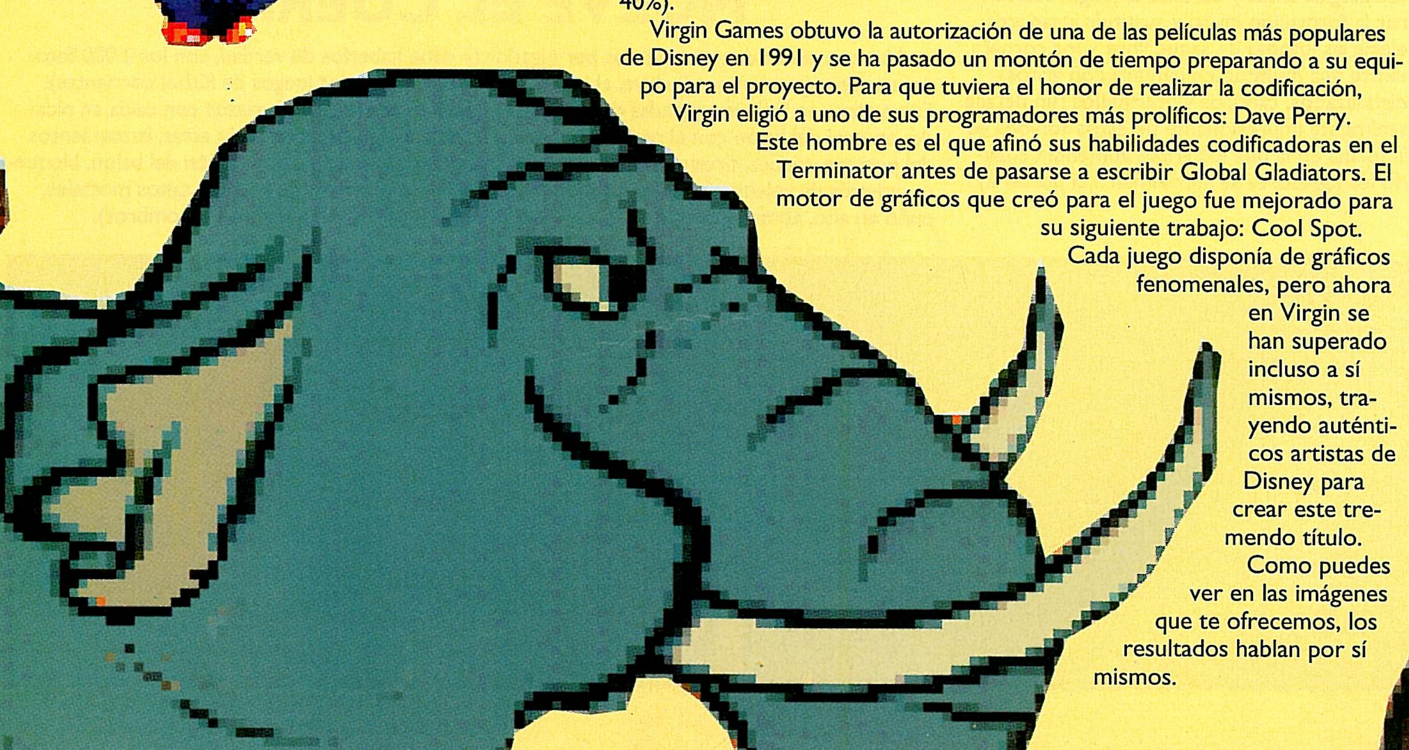
La principal arma ofensiva del Libro de la Selva es una fuente ilimitada de bananas.

Enfrentémonos a los hechos. El Libro de la Selva de Virgin es indudablemente uno de los juegos más soberbios en lo que a gráficos se refiere que jamás ha aparecido para la Mega Drive (y de momento sólo está terminado al 40%).

Virgin Games obtuvo la autorización de una de las películas más populares de Disney en 1991 y se ha pasado un montón de tiempo preparando a su equipo para el proyecto. Para que tuviera el honor de realizar la codificación, Virgin eligió a uno de sus programadores más prolíficos: Dave Perry. Este hombre es el que afinó sus habilidades codificadoras en el Terminator antes de pasarse a escribir Global Gladiators. El motor de gráficos que creó para el juego fue mejorado para su siguiente trabajo: Cool Spot.

Cada juego disponía de gráficos fenomenales, pero ahora en Virgin se han superado incluso a sí mismos, trayendo auténticos artistas de Disney para crear este tremendo título.

Como puedes ver en las imágenes que te ofrecemos, los resultados hablan por sí mismos.





▲ *Mowgli ejecuta un perfecto giro de 360 grados invertido con pirueta de manos y pies. Los fondos son realmente impresionantes, pero la animación de Mowgli es aún mejor.*

ENTONCES, ¿CUAL ES LA IDEA?

El fundamento real del juego sigue siendo objeto de discusión en Virgin Games. Sin embargo, el juego en sí está basado en el mismo motor de gráficos en el que se basaron Global Gladiators y Cool Spot. El Libro de la Selva tiene el mismo tipo de rutinas de desplazamiento super-fluido que sus predecesores, y a Mowgli corriendo por la pantalla, disparando (bananas esta vez) y saltando con un estilo muy parecido a los juegos anteriores.

LAS NECESIDADES DEL OSO

Virgin Games ha utilizado a su propio departamento de sonido para crear la banda sonora del Libro de la Selva. Una amplia variedad de fantásticos sonidos crea una excelente atmósfera (¡hasta los monos pueden gritar de formas diferentes!). Sin embargo, la música es la atracción principal. Virgin ha utilizado algunos de los instrumentos sintetizados más curiosos para recrear los mejores números del Libro de la Selva, como las necesidades del Oso.

CARTOGRAFIA DE DAVE PERRY

Virgin Games ha puesto manos a la obra a su propio talento codificador, Dave Perry, para el Libro de la Selva. Echa un vistazo a la cartografía de la página siguiente para conocer más detalles sobre sus anteriores trabajos.



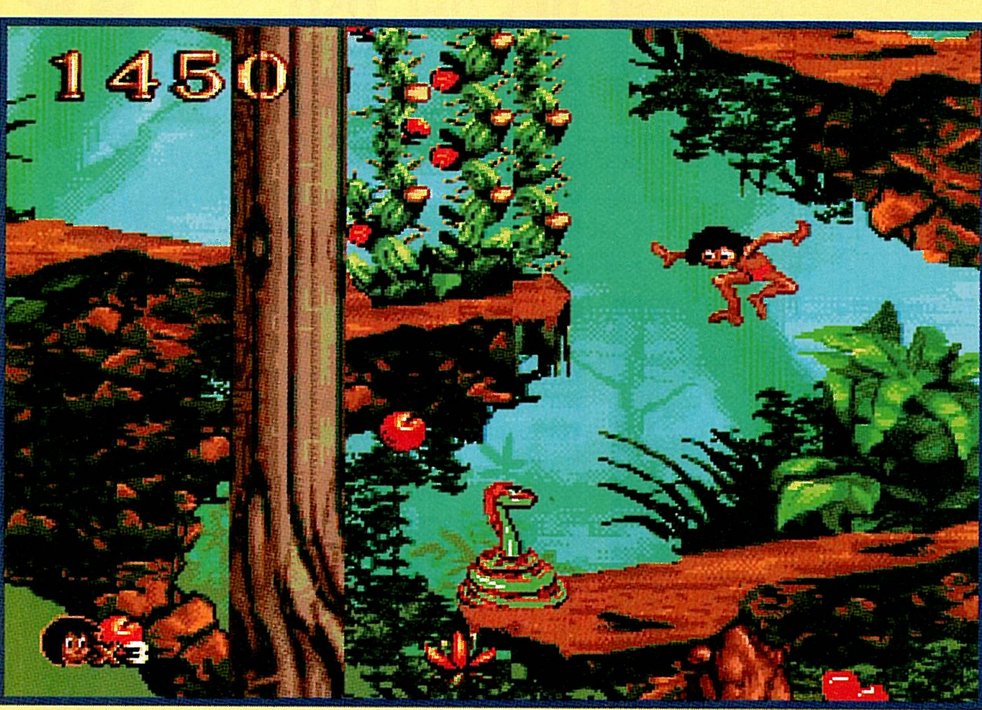


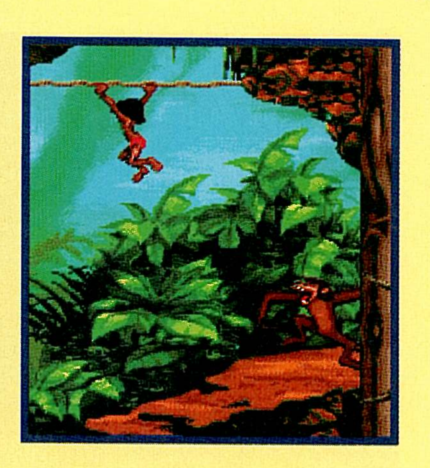




◀Como puedes ver, los gráficos del Libro de la Selva son absolutamente sorprendentes. El juego es rápido y refinado incluso en sus primeras etapas de desarrollo. No te lo pierdas...









THE TERMINATOR: El primer trabajo para la Mega Drive del sr. Perry y uno de los juegos más vendidos. Gráficos sorprendentes y sonido excelente, pero el juego es demasiado fácil. Incluso los jugadores principiantes lo terminaban en unos 20 minutos...

GLOBAL 43%





GLOBAL GLADIATORS: Perry creó el hábil motor de gráficos que es su marca registrada para Global Gladiators: un juego de plataformas muy divertido, fluido y rápido. Pero en realidad no hay mucho que hacer y también en este caso es quizás demasiado sencillo...

GLOBAL 80%

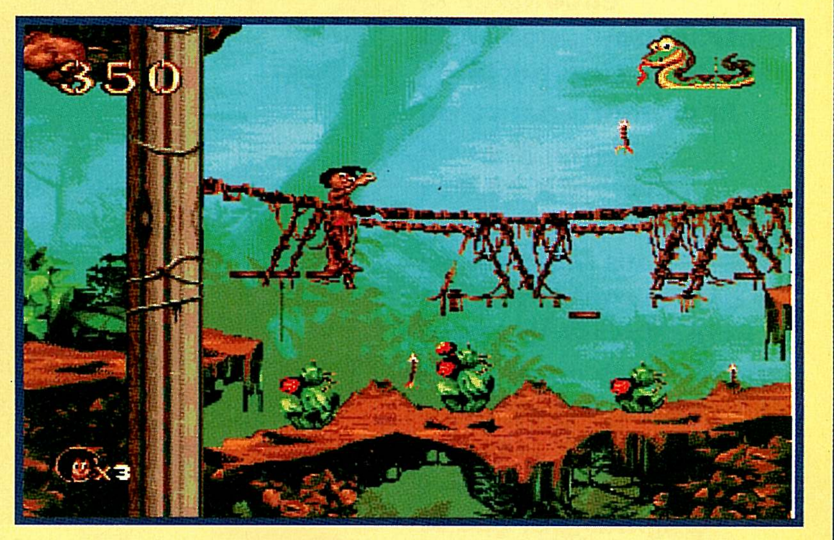
COOL SPOT: El personaje de Seven-Up llega a la Mega Drive con auténtico estilo. Más gráficos y variedad que Global Gladiators, pero sufre ciertamente de falta de cosas distintas que hacer. De todas formas su mega-jugabilidad lo mantiene como un juego de gran calidad.

GLOBAL 90%





▲ ***El Libro de la Selva tiene mucha más variedad que ningún otro de los juegos anteriores de Dave Perry, ¡incluyendo las lianas!***





▲ ***las lianas son los enlaces principales entre las secciones principales de cada nivel.***

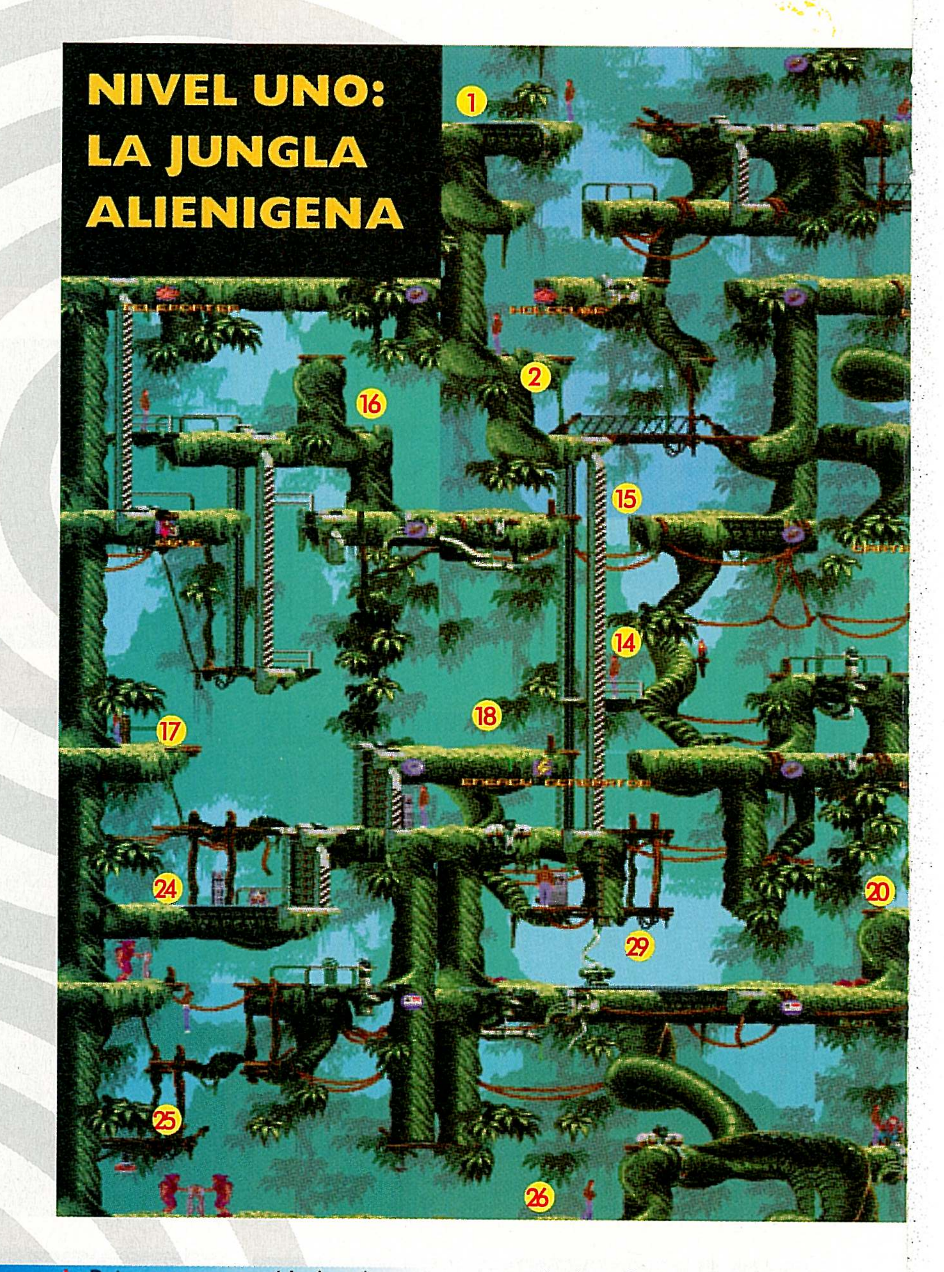




FLASHBACK

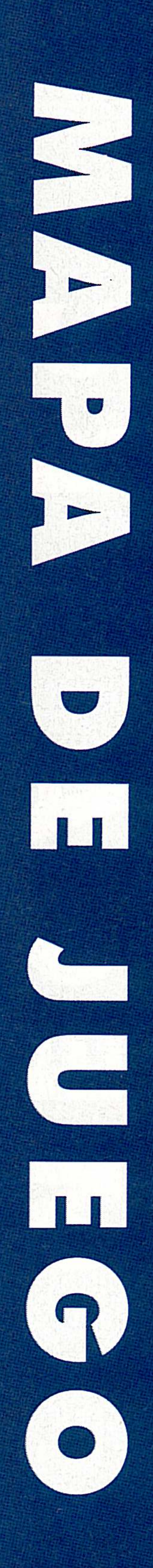
¿Podría ser este el mejor juego para Mega Drive de todos los tiempos? Bueno, nosotros pensamos que sí, y a juzgar por las llamadas telefónicas y cartas que hemos recibido, vosotros también. Así que aquí os presentamos, para los que queráis llegar hasta el final (pero no habéis podido porque los mutantes os mataban o porque no habéis logrado encontrar el teletransportador para dárselo al tipo herido), la primera parte de nuestra guía de Flashback en dos partes. Hemos recibido un montón de contribuciones para esto. Bastante gente envió listas completas de palabras clave, pero no vamos a sacarlas todavía en estas páginas porque le quitarían todo el interés al juego. En vez de esto, te conduciremos hasta el principio del tercer nivel, y si no puedes pasar tú solo desde ahí, entonces tendrás que esperar al mes próximo, en el que publicaremos las soluciones de las partes finales del juego.

NIVEL UNO: LA JUNGLA ALIENIGENA



1. Baja para coger el holocubo.
2. Coge el holocubo. Está bloqueando la palanca y manteniendo la puerta cerrada, tres pantallas a la derecha, Sube.
3. Quédate aquí de pie, empuña tu pistola, rueda y cárgate de un disparo al mutante. Cruza la puerta y después baja y ve a la izquierda.
4. Coge la piedra y salta hacia arriba.
5. Obten 10 créditos, después vuelve a bajar y ve a la derecha.
6. Quédate aquí, arroja la piedra a la derecha para bloquear la palanca y abrir la puerta. Da un paso a la derecha, empuña tu pistola y rueda hacia abajo. El mutante disparará al androide y después tú podrás disparar al mutante. Coge el cartucho y baja, disparando al robot si te apetece.
7. Súbete a la plataforma de la izquierda, vuelve a bajar y cárgate al mutante.
8. Escala el rayo verde.
9. Corre o salta sobre las chispas verdes. Activa el interruptor y súbete al ascensor. Recarga el escudo y el cartucho, después sube y ve a la izquierda, pasando a la siguiente pantalla con tu pistola preparada para disparar.





MAPA I

La historia empieza aquí, con Conrad inconsciente en la parte superior de un enorme laberinto de lianas, árboles y, por supuesto, guardias mutantes, que llevan todos (de alguna forma) a la soleada Nueva Washington. Probablemente veas créditos por todo el camino (hemos mencionado algunas de sus posiciones en la solución que te ofrecemos) y recogerlos te permite ganar puntos, pero todo lo que necesitas en realidad para terminar este nivel son los 500 créditos que encontrarás al final.
Si te estás preguntando por qué publicamos un mapa completo del nivel uno, nos han llamado jugadores con problemas en esta etapa (un pobre muchacho estaba justo al lado del holocubo y no sabía qué hacer a continuación), así que vamos a explicarlo paso por paso, sólo por si acaso...

10. Cárgate al guardia y después sube.
11. Golpea el interruptor de la derecha para que el ascensor suba. Salta el siguiente interruptor y escala hacia arriba. Golpea la palanca situada en la parte más a la derecha de esta plataforma, salta a la de la izquierda y toma el ascensor hasta arriba del todo.
12. Habla con el hombre herido y después vuelve a **7** y ve a la izquierda.
13. Pon el cartucho en la cerradura para extender el puente. Estáte preparado para disparar al androide que ahora viene hacia ti.
14. Toma el ascensor hacia arriba.
15. Ve a la izquierda.
16. Coge la piedra y llévala a la palanca de la derecha. Déjala caer para bajar el ascensor que lleva al teletransportador. Baja.
17. Graba aquí tu posición, después ve a la derecha, cayendo a la pantalla de abajo, y después subiendo de nuevo a la derecha.
18. ¡NO TE DETENGAS EN LAS CHISPAS! Lleva el teletransportador al hombre de **12.** para conseguir la tarjeta identificativa, y después vuelve aquí. Baja por el hueco del ascensor.
19. Dispara a ambos mutantes y después recarga tu escudo.
20. Activa la palanca para desactivar el rayo. ¡NO CORRAS SOBRE EL SIGUIENTE INTERRUPTOR!
21. Baja, empuñando la pistola, para disparar al robot que espera. Coge la piedra y arrójala para distraer al mutante, después baja y dispárale. Recoge 100 créditos.
22. Coge la llave y ve a la derecha.
23. Dispara al mutante. Escala por las plataformas de la derecha. El interruptor activa las pistolas de la pantalla anterior, pero no puedes evitarlo y sólo te alcanzarán una vez, así que no te preocupes por esquivarlo. Recarga tu escudo si lo necesitas y después sube para recoger los 500 créditos. Vuelve a **19,** recarga de nuevo por el camino y utiliza la llave para cruzar la puerta cerrada.
24. Dispara al robot y utiliza la tarjeta identificativa en la ranura de tarjetas. Dispara al mutante y baja por la izquierda.
25. Baja más. Rueda por la plataforma inferior y las torretas de láser se encargarán de los guardias. Ve a la derecha.
26. Ten cuidado con el lodo.
27. Dale al tipo sus 500 créditos por el cinturón de antigravedad y utilízalo antes de saltar a Nueva Washington.



MEGA TEC

NIVEL DOS: NUEVA WASHINGTON

Este es un nivel laaaargoooo, pero afortunadamente hay puntos para grabar partidas por todas partes. Nueva Washington es el primer lugar en el que encontrarás a esos corruptos polis vestidos con abrigos de color púrpura que son muy peligrosos. Por eso tienes la suerte de conseguir después de cuatro pantallas del nivel un mini-generador de campos de fuerza que desvía los disparos de sus armas.

PARTE UNO

Ve a la derecha y salta sobre el hueco del ascensor a la plataforma de la derecha y después da un salto a la izquierda con carrera. Sigue yendo a la izquierda y después arriba.

• Empuña aquí tu pistola y camina hasta la siguiente habitación. Dispara a los guardias y después habla con Ian y siéntate. Después de tener restaurada tu memoria Ian te da el campo de fuerza. Necesitarás un fusible para arreglar el interruptor. Salta a la derecha, baja y mata al mutante, con lo que te lo encontrarás a sus pies. Vuelve y ponlo en el interruptor. Coge el ascensor hacia arriba, sube de nuevo y después ve a la izquierda.

• Habla con el hombre del punto de control y él te dará un mapa de Nueva Washington. Después llama al ascensor, baja en la estación Asia y coge el tren para América.

• Una vez llegado a América, coge el ascensor hacia arriba, y sigue subiendo hasta que te encuentres en el bar. Habla con el camarero y él te dirá que puedes encontrar a Jack en el exterior, a la derecha. Jack te aconseja que vayas al centro de trabajo, que, revisando el mapa, localizas en el sector de Europa. Vuelve a la estación pero no vayas todavía a Europa.

• Bájate en Africa y sube hacia arriba y luego ve a la derecha hasta que llegues al Centro Administrativo. Habla con la primera persona, que llamará al ascensor para que vayas al primer piso. Habla con toda la gente que haya allí arriba y cuando te encuentres después con el director muéstrale tu identificativo para conseguir un permiso de trabajo. Vuelve a la estación y después ve a Europa.

TRABAJO 1: ENTREGA DE UN PAQUETE

• Coge el ascensor hacia arriba, y sube de nuevo. Sigue yendo a la izquierda hasta que llegues a la agencia de trabajo. Ve a la pantalla activa y echa un vistazo. Acepta el trabajo insertando tu permiso de trabajo, después baja, recarga si es necesario y graba tu posición. Todo lo que tienes que hacer en este trabajo es ir a la oficina de Titan Travel en el puerto espacial de Asia, recoger un paquete y entregarlo en la Agencia de Titan Travel en Africa.

• Ten preparados tu campo de fuerza y tu pistola para el poli que estará en la parte superior de los ascensores en Africa. Vuelve a la agencia de trabajo para tu siguiente ocupación.

TRABAJO 2: ESCOLTA DE VIP

• **Recuerda grabar el juego y recargar si es necesario antes de dirigirte a la cita en la Zona Restringida 2, que está justamente sobre la estación Africa. El VIP, al ser un VIP (Very Important People: persona muy importante), no subirá repisas o saltará, por lo que tendrás que ir delante, abriendo puertas y llamando a ascensores, mientras él camina detrás.**

• Primero salta hacia abajo y sube en el ascensor hasta donde está el VIP y después dirígete a la derecha. Sube y ve a la derecha, y un sensor abrirá la puerta de abajo. Asegúrate de saltar sobre la misma, y después baja. Otro sensor abre la segunda puerta y entonces podrás recoger al VIP y llevarle al ascensor.











• Escala por la pared, empuña tu arma, cae y disparar al mutante. Coge la llave y escala el siguiente muro para utilizar la cerradura y abrir la primera puerta.
Ten preparada tu pistola para eliminar al mutante de la siguiente habitación y dirígete a la izquierda.

• Los guardias de globo son difíciles de matar, pero es tu única vía de escape. Sube hasta su nivel, pero mantente tan lejos de ellos como te sea posible, después, tan pronto como se aproximen, empieza a disparar y no pares hasta que los destruyas. Tendrás que ser rápido para cargarte al de arriba, pero si las cosas se ponen feas, date más tiempo alejándote de ellos. No te vayas de la plataforma superior sin la llave.

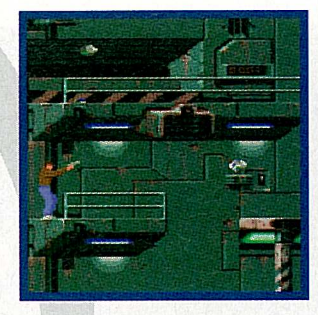
• Ve a la derecha a la puerta cerrada y ábrela con la llave. Lleva al VIP al ascensor y baja. Ve a la oficina y habrás cumplido tu misión. Serás teletransportado de vuelta a la agencia de trabajo.

TRABAJO 3: ELIMINAR AL CYBORG

• Muestra la foto del replicante al tipo del exterior de la agencia y él te dirá donde encontrarlo. Coge el tren a América y sube al bar. Muestra la foto al hombre del final de la barra para más información, después dirígete a la derecha una pantalla y baja a la Zona Restringida 1, donde está el policía. El te dirá que encontrarás al cyborg en la parte de atrás de la barra, así que vuelve y ve a la izquierda. De todos modos, debes estar preparado con tu arma, porque un mutante avanza hacia ti y empieza a disparar.

• Una vez muerto, habla con el hombre, que te enviará de vuelta al policía. Ten preparada tu pistola, ya que esta vez el poli disparará primero. Una vez muerto, recoge la llave y vuelve al bar.
Utiliza la llave para abrir la escotilla del suelo. Baja y graba tu posición, después coge la plataforma del medio a la derecha, empuñando tu arma.

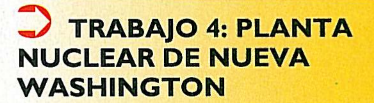
•Hay dos cyborgs en la siguiente habitación. Uno baja a atacarte, el otro tiene que entrar en la habitación anterior y subir para cogerte. Rueda hasta la esquina al lado del muro y sigue disparándoles desde allí a medida que se aproximan. Una vez muertos habrás cumplido tu misión.











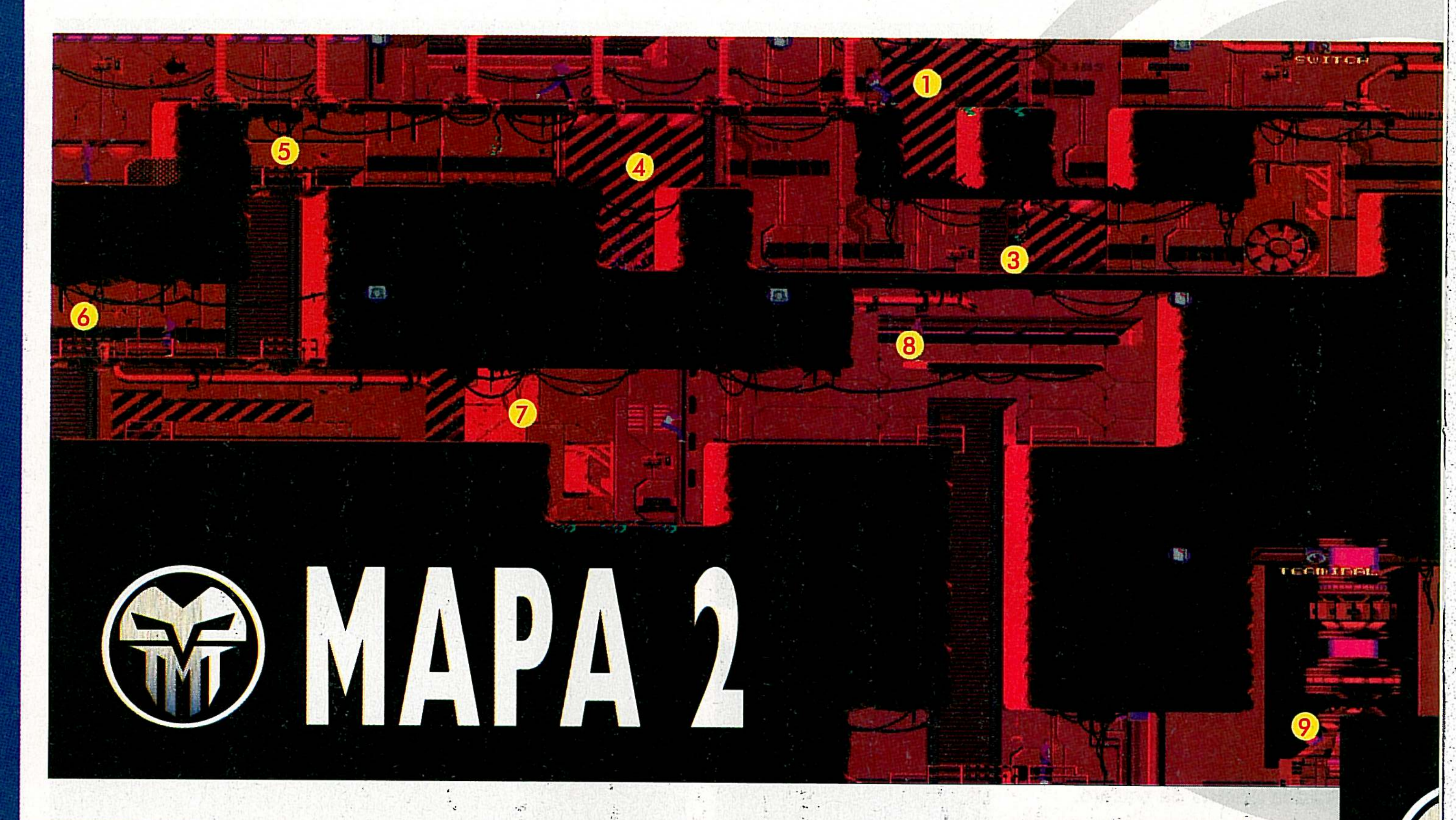
TRABAJO 4: PLANTA NUCLEAR DE NUEVA WASHINGTON

La clave en esta misión es que no te entre el pánico. Si te sucede esto, Nueva Washington explotará, pero al menos has grabado la partida, de forma que puedes practicar el camino a través de la planta nuclear.

1. Salta los fosos y las chispas.
2. Golpea el interruptor para abrir la escotilla.
3. Rueda bajo los cables que echan chispas.
4. Salta este foso y después rueda bajo los cables.
5. Coge este ascensor hacia abajo.
6. A continuación este otro, también hacia abajo.
7. Da un salto en carrera, agárrate a la repisa e impúlsate hacia arriba.
8. Salta sobre la repisa. Un sensor llama al ascensor.
9. Prueba la tarjeta de terminal en todas las terminales hasta que ajuste en la correcta.



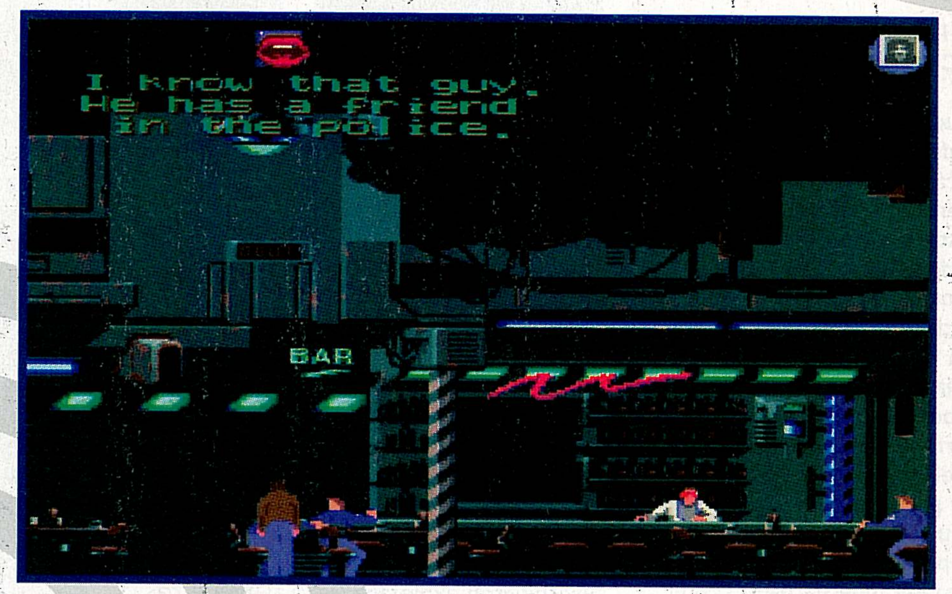




MAPA 2

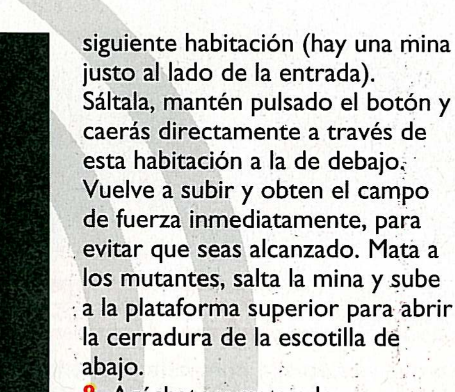
TRABAJO 5: LIMPIAR ZONA RESTRINGIDA 3

1. Ve a la derecha desde el centro de trabajo y coge el ascensor hacia abajo una pantalla donde encontrarás la Zona Restringida 3. Ten preparados tu campo de fuerza y tu pistola.
2. Rueda por la plataforma de la primera habitación. Activa tu campo inmediatamente, gira y dispara a los mutantes. Salta a la derecha de la habitación y después baja.
3. Tan pronto como llegues al suelo, pulsa el botón del campo de fuerza, empuña tu pistola y dispara. Baja a la plataforma inferior y coge la llave. Baja de nuevo.
4. Empuña tu arma y salta de la plataforma superior, activando tu escudo cuando llegas al suelo y disparando después dos veces para matar a los mutantes.
5. Utiliza la llave para abrirte camino hacia la izquierda.
6. Coge la piedra y arrójala al interruptor de la izquierda para abrir la escotilla. La esfera blanca situada sobre la escotilla es una bomba. Si caminas por debajo de ella, te caerá sobre la cabeza, de todas formas, aquí debes tener cuatro puntos de escudo. Tan pronto como escales arriba, activa tu campo de fuerza y dispara a los mutantes.
7. Entra con cuidado en la









siguiente habitación (hay una mina justo al lado de la entrada). Sáltala, mantén pulsado el botón y caerás directamente a través de esta habitación a la de debajo. Vuelve a subir y obten el campo de fuerza inmediatamente, para evitar que seas alcanzado. Mata a los mutantes, salta la mina y sube a la plataforma superior para abrir la cerradura de la escotilla de abajo.

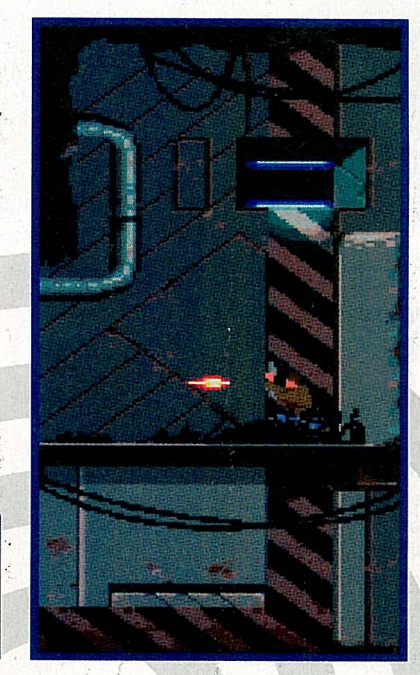
8. Agáchate y mata a los mutantes, después toma la salida de la parte superior derecha a la siguiente habitación, donde encontrarás 100 créditos y una llave. Retrocede, rodando bajo el fuego de la torreta láser y toma la salida inferior.

9. Agáchate de nuevo, prepara el campo de fuerza y mata al policía. Hay una llave para la plataforma inferior.

10. VE al nivel inferior, utiliza la llave en la cerradura y destruye al globo guardián para completar la misión.

Ahora tienes dinero suficiente para pagar a Jack el falsificador, así que debes encontrarte con él en el bar (América), entregarle el dinero, y después volver con tu nuevo identificativo al estudio de la Torre de la Muerte en Europa.

¡ESPERA EL NUMERO DEL MES PROXIMO PARA MAS INFORMACION!



MAPA 3

Un millón de gracias a Marli y Bermúdez por llenar cubos de sangre, sudor y lágrimas con el fin de ofrecernos la solución completa a este increíble y maravilloso juego. En primer lugar, así es como uno se siente con unas orejas como las de Mickey.

WORLD OF

MICKEY MOUSE

NIVEL 1-1

Una vez hayas corrido, saltado, gateado, y meneado el trasero, haz acopio de todas tus entrañas y dirígete en pos de un grupo de pillos. Elimínalos y mantente a la derecha, cargándote a los malos y controlando las hojas que surgen del suelo. Deslízate por debajo de una rama para obtener una bolsa de bonificaciones. Llega hasta un tronco, salta a su izquierda hasta que te veas catapultado a otro tronco, atrapando unas cuantas bonificaciones por el camino. Cuando llegues al punto más alto, ve a la izquierda, coge un dulce energético, y ve a la derecha, cárgate a más malos antes de llegar a un tronco y trepar por él en pos de otra bolsa de bonificaciones. Entra por la puerta, y caerás hasta el fondo. Ve a la derecha y atraviesa otra puerta.



NIVEL 1-2

Salta sobre las flores y sobre tus enemigos. Salta sobre la gran planta que te lanzará a un terreno superior. Permanece sobre la planta justo antes de la mayor inclinación y salta cuatro veces. Las hojas se podrán emplear como plataformas. Después de un par de plantitas, tendrás necesidad de un gran salto. No te preocupes, en lugar de eso, déjate caer. A la derecha te encontrarás con unas cuantas bolsas de bonificaciones y un enorme hueco, que habrás de salvar mediante las plantas. A la derecha te encontrarás con un cohete con el que podrás reventar a todos los enemigos que se encuentren en pantalla. Entra en la planta que escupe.



NIVEL 1-3

Ve hacia arriba a la izquierda a por un dulce y luego intérnate en el nivel, permaneciendo en la parte superior. Estáte al tanto de las telas de araña con pequeños círculos en el interior, se caen si sostienen algún peso. Finalmente, una araña cruza la pantalla dejando como rastro una tela por la que podrás cruzar; ésta te llevará hasta un tronco. Pasa de nuevo a la izquierda para que te catapulten. Otra araña dejará otro camino, pero ten cuidado porque se da la vuelta. Recoge cartas y bonificaciones y ve a la derecha a donde se encuentra el primer guardián. ¡La araña! Permanece en la repisa del centro a la derecha durante los tres primeros ataques y en la de la izquierda en los otros tres siguientes. Cada vez que aparezca, atácala. Una vez muerta, se efectúa el conjuro de la alfombra mágica.



NIVEL 2-1

Utiliza el conjuro en este nivel. Recuerda los controles de la alfombra: salta para subir y no pulses nada para bajar. Aparte de eso, este nivel es una castaña.

NIVEL 2-2

En el momento en el que aparezcan los rayos, ten cuidado porque aparecerán los bomberos. Cuando estés atascado, las rocas irán a ayudarte, así que no te preocupes. Cuando estés en un agujero, salta a la roca de mayor tamaño, de forma que puedas salir antes de que desaparezca. Otra panda de rocas en movimiento y...

NIVEL 2-3

Lo que se necesita para este pequeño nivel es velocidad. Hazle un regate a la piedra del comienzo para pasar luego agazapado. Debes lograr pasar al otro lado sin ser golpeado.

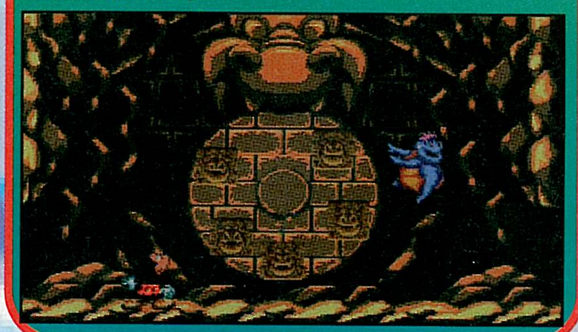
NIVEL 2-4

La llave para salir airoso de este nivel es negociar el paso a través de los bloques que caen. Si estás demasiado tiempo situado encima de uno de ellos, desaparece y se desintegra. Para evitar esta catástrofe, procura mantenerte saltando. Colócate en los bloques del centro, de tal manera que puedas acceder al que está fijo, aquel que te da paso al siguiente nivel.



NIVEL 2-5

Al principio, salta sobre la nube que tiene una cara, con lo que lograrás superar un montón de plataformas. Tírate del borde de la nube a una de menor tamaño, pero no permanezcas demasiado tiempo sobre ella porque se desintegran muy rápidamente. Cuando tengas sobre ti algunas nubes que no puedas alcanzar, muévete hacia delante y hacia atrás en las plataformas. Ahora que estás en el nivel superior, toca en la nube del piano. Cuando pulses una tecla, aparecerá una nota musical que de vez en cuando se transforma en una bonificación y otras en una bomba que explotará en tu cara. Hay dos pianos y la salida está a la derecha del segundo. El segundo guardián que sale de la noria que está en el centro salta de izquierda a derecha y escupe bolas de fuego. Salta por encima de las bolas a la vez que meneas tu medio de defensa para obtener algún acierto. Cuando es golpeado se petrifica. Haz esto seis veces para pasar al nivel tres con el conjuro de burbuja de agua.



F ILLUSION

NIVEL 3-1

Emplea el nuevo conjuro de la misma forma en que lo hiciste con la alfombra mágica. Estos niveles son como laberintos por lo que tienes que seguir estas instrucciones con todo cuidado. Ve hacia abajo a la derecha, a la vez que controlas la aparición de las bolas de pinchos. Al final del pasadizo, ve hacia arriba, luego ve a la izquierda, luego hacia abajo y atraviesa el muro de la derecha con el fin de obtener el caramelito energético. Sal hacia afuera, arriba a la derecha, evitando de nuevo las bolas de pinchos hasta el momento en el que llegues a un montón de burbujas. Dirígete hacia ellas y te verás detenido. Date la vuelta, una almeja se retira y bloquea el montón, de forma que te puedas llegar a la bolsa de bonificaciones que está en el interior. Vuelve arriba al exterior, pero ignora la segunda pila de burbujas, a menos de momento. En lugar de eso, sube ve a la izquierda, atraviesa el pasadizo y baja por la rocas para obtener una vida de más. Vuelve sobre tus pasos hacia la pila de burbujas y emplea el mismo método de antes. Ahora atraviesa el hoyo, a la derecha, abajo, todo el camino hacia abajo hasta que un muro te detenga. Sube y ve a la derecha hacia la salida.



NIVEL 3-2/3-3

Estos niveles son muy breves. En el primero, nada hacia la esquina inferior derecha y en el segundo, pasa bajo el muro y camina a la derecha.

NIVEL 3-4

Mata la estrella de mar y sigue con tu camino. Corre tan rápido como puedas, pues las rocas del techo comenzarán a caerte encima. Tras tres grupos de rocas, verás unos cuantos conductos acuáticos. Ponte sobre ellos para que te levanten. Sigue a la derecha y llegarás a un paisaje muy diferente, lleno de almejas y buccinos. Las almejas sólo son peligrosas cuando se abren, así que salta encima de ellas cuando estén cerradas. Cuando llegues a los dos conductos, salta sobre el segundo y luego pasa al segundo pasadizo en el muro izquierdo justo delante del pasaje por el que has llegado. Arrástrate bajo el muro a por tu caramelito y más inmunidad. Regresa por la derecha y cuando estés sobre los conductos toma el pasadizo de la derecha. De nuevo te encontrarás en un pasadizo de almejas y bucoccinos, utiliza la misma táctica y sal del nivel (ahora estás en una burbuja).

NIVEL 3-5

Otro nivel sin importancia. Sal por la derecha en la parte de abajo en el barco hundido.

NIVEL 3-6

Sigue corriendo por la derecha y saltando cuando el suelo se hunda bajo tus pies. Se resquebraja a intervalos regulares por lo que resulta de utilidad recordar el camino a seguir. Sube por las escaleras y esquiva los tridentes que caen desde el techo. Baja por las escaleras y dirígete a la izquierda a por un caramelito, para continuar luego por la derecha. Los peces espada salen del suelo mientras corres. Puedes pasar por encima de todos, con excepción del último, que es sobre el que tienes que saltar. Sube unas cuantas escaleras más y luego pasa por debajo del muro. Sigue yendo hacia la derecha tan rápido como te sea posible, mientras el agua sube de nivel. Salta hasta el final y baja más escaleras. Sigue a la derecha, evitando todos los peces espada, arrástrate bajo el puesto y dirígete al final del guardián del nivel. El tiburón nada por alrededor mostrando únicamente su aleta dorsal hasta que se decida a enseñarte las fauces. Puedes golpearle un par de veces cuando te amenace. Luego volverá a nadar alrededor mostrando sólo su aleta. Desaparece para saltar por los aires. Evítalo y golpéale una vez cuando esté bajando.



NIVEL 4-1

Llegas a la biblioteca en el primer tazón. Tírate por la derecha y dirígete a la izquierda a por dos cartas. Vuelve a la derecha, por encima del libro y emplea la grapadora para pegar un salto. Sube, ve a la derecha a por una vida que se encuentra encima de dos chinchetas de dibujo. Ve a la izquierda y salta sobre la tapa de la jarra. Saldrá vapor que te permitirá llegar hasta los libros de la izquierda. Una vez allí, dirígete a la derecha a por un dulce energético para regresar a la grapadora y a la izquierda en la jarra para obtener una bonificación de nivel. Una vez fuera, ve a la izquierda, a la caja con cortinas donde harás uso de tus poderes mágicos. Cuando estés fuera de la caja, ve a la izquierda, consigue unas cuantas cartas, vuelve a la derecha, utiliza la regla móvil como trampolín y salta por encima de la caja. Emplea tu magia cuando llegues a otra caja con cortinas y entra en su interior. Sal, baja la cuesta y salta en la el frasco de galletas a la izquierda.

NIVEL 4-2

Busca las bolsas con bonificaciones y artículos de utilidad. Si viniste en un corcho de botella, salta sobre él para conseguir una bonificación de nivel. Mientras, en el cielo colecciona bonificaciones y evita las bolas amarillas de pinchos para caer la nivel de las galletas. Sólo podrás salir si te tiras a la gelatina. Enfréntate a la cuarta guardiana, que te lanzará unos rayos. Cuando su bola de cristal lance destellos de color rosa, saldrán unas bolas de fuego. Una vez eliminadas éstas, emplea el conjuro de control de cartas y un dulce energético. Entra por la puerta.



NIVEL 5-1

Mata todas las cartas que estén a tu alcance y emplea la magia en las otras. Con esto construirás puentes para llegar a las plataformas superiores y hacer que superes los huecos. Algunas setas tienen bonificaciones, las otras las puedes emplear como plataformas. Salta al árbol campana y utiliza la carta mágica con el fin de crear escalones por los que trepar, utiliza tus poderes de nuevo para crear una plataforma móvil a través de la división. Recoge bonificaciones. Camina a la derecha y emplea la magia para crear más plataformas. Cuando llegues a la sección "PRESS ME", salta sobre uno de los seis dados que se hunden. Esto es lo que hacen:

1. Vuelve al árbol campana.
2. Nada.
3. Regresa a las setas.
4. Bonificación.
5. Abre la puerta.
6. Nada.



NIVEL 5-2

Abre la puerta, atraviesa el espejo, sal corriendo, salta por los agujeros, mata a los malos y evita todo menos las bolsas de bonificaciones y estáte atento a las lámparas que caen. ¡La verdad es que está chupado!

NIVEL 5-3

Salta por los agujeros que ha hecho la mujer indestructible. Sube las escaleras, coge el caramelo. Sigue caminando a la derecha hasta llegar al pasadizo secreto que contiene un pastel con una vida. Sal de nuevo, a la izquierda, aprieta el conmutador para iluminar a los malos de cristal e identificarlos. Ve a la izquierda, mata a las criaturas, sube las escaleras hasta el final. Pasa por los pinchos, salta a los carros. Sube las escaleras y salta a la caja que te llevará a una lámpara que cae lentamente. Sigue pulsando a la derecha a la vez que el botón de correr.

NIVEL 5-4

Este nivel consta de un largo corredor. Mantente por la derecha, matando a los malos pero asegurándote de arrastrarte bajo los pasadizos para obtener bolsas con bonificaciones. Se acerca el último jefe. Para acabar con él, salta sobre los postes en movimiento y atácale. Los postes tiene que alcanzar cierta altura, o no podrás darle en la cabeza. Cuando esto suceda, retírate a la esquina inferior izquierda en la que estarás seguro. Repite el proceso para vencer. Ahora ponte cómodo y contempla la estupenda escena final.



DONALD

Algunos de los niveles de Donald son muy diferentes por lo que te ofrecemos la ruta más fácil para nuestro encantador patito (todos los niveles que son como los de Mickey aparecen señalados como "lo mismo").

NIVEL 1-1

Lo mismo.

NIVEL 1-2

Este nivel comienza igual pero la planta que escupe te envía a otro nivel.

NIVEL 1-3

Ve por las copas de los árboles cogiendo bonificaciones. Ve a la izquierda, al comienzo del terreno, en pos de una bolsa de bonificaciones. Camina a la derecha con el fin de lanzar un cohete. Cuando llegues a un pequeño borde, mueve el bártulo para que la hoja que se mueve se transforme en una plataforma de mayor tamaño. Cuanto más subas, más altas serán las bonificaciones.

NIVEL 1-4

Lo mismo que Mickey. El guardián es el mismo.

NIVEL 2-1

Lo mismo.

NIVEL 2-2

Muévete en una hoja sobre el agua. Los número hacen referencia a ala pantalla sobre la que encuentras. Las hay que tiene dos pasadizos mientras que otras sólo tienen uno. Aquí tienes lo que los números indican:

1: Nada. Cuando salgas de la parte inferior, salta por las dos rocas para aterrizar en la hoja.
2: Nada.
3: Salta las dos rocas para pasar bajo tres enormes rocas en la parte interior.
4: Agáchate de nuevo bajo tres enormes rocas.
5: Salta y recoge las bolsas pero asegúrate de que aterrizas de nuevo sobre la hoja.
6: Salta por encima de las llamas.
7: Arrástrate por entre las cosas blancas y salta dos rocas del pasadizo superior y en el inferior salta sobre dos rocas más.
8: Arrástrate bajo seis llamas.
9: Salta de la hoja hacia las plataformas pero no te detengas cuando se deshagan bajo tus pies. Salta hacia arriba sobre otra hoja y de nuevo sobre las plataformas asegurándote de obtener una bolsa de bonificaciones.
10: Evita las primeras llamas y salta las siguientes. Avanza y llegarás al nivel de las nubes.

NIVEL 2-3

Lo mismo.

NIVEL 3-1

Lo mismo.

NIVEL 3-2

Lo mismo.

NIVEL 3-3

Donald es demasiado grande para entrar en el agujero por lo que tienes que salir para que te lleven a otro nivel.

NIVEL 3-4

Salta a través de las lanchas neumáticas y sobre las palmeras. Cuando saltes de lancha en lancha, estáte atento a los peces que saltan. Algunas lanchas se desinflan si permaneces demasiado tiempo sobre ellas. Cuando estés sobre una lancha, te verás impulsado por el agua, salta de allí a otro árbol para adquirir inmunidad.

NIVEL 3-5

Lo mismo.

NIVEL 3-6

Lo mismo.

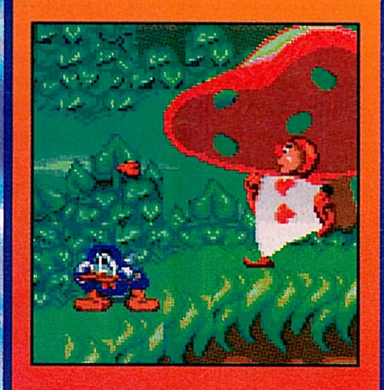
NIVEL 4-1

Sal en una taza. Tírate y ve a la izquierda a por dos bolsas de bonificaciones. Emplea la grapadora para saltar hacia arriba. Arriba de nuevo, luego a la derecha. Ignora el caramelo que se encuentra sobre las chinchetas de dibujo, sube a la jarra a por una bonificación. Sal y ve a la derecha, luego baja y dirígete de nuevo a la derecha. Coge el sombrero de la esquina derecha y sube por las chinchetas del tablón. Ve a la izquierda y tírate a la jarra para obtener otra bonificación. Cuando estés fuera, camina a la izquierda a la caja con cortinas. Camina a la izquierda cuando salgas y luego dirígete por la puerta abierta al libro.



NIVEL 5-2

Ignora el primer escalón y pasa al segundo para atacar al pájaro carpintero. Abre un agujero en el suelo, métete en él. Camina a la derecha en este nuevo mundo y sube. Ataca al hombre que está en el manantial y quédate ahí. Cuando salgas, ve a al izquierda y ataca al pájaro carpintero. Tírate de nuevo por el agujero. Sube los escalones que están delante de ti y enfréntate al tipo saltarín (debes estar en el nivel verde). Sube, a la izquierda del pájaro carpintero. Tírate por el agujero y camina a la derecha atravesando la puerta.



NIVEL 4-2

Presta atención a la rocas, los pájaros y los perros. Cuando veas una casa, debe haber una cosa marrón en el exterior (i!). Atácala y camina a la derecha. Una bolsa de bonificaciones caerá y saldrá humo de la chimenea. Este truco se aplica a cualquier casa con el conmutador en el exterior. Trepa por las escaleras de libros, pisa el bloque marrón entre las torres del castillo para abrir el puente levadizo. Una vez dentro, utiliza tu bártulo con los arbustos y la fuente.



NIVEL 4-4

Lo mismo (nivel de las galletas). La guardiana es la misma. Después de salir de aquí, salta de nuevo a ala jarra para obtener una vida de más y saltar por encima de la puerta en pos de dos cartas y un caramelo energético. Atraviesa la puerta.

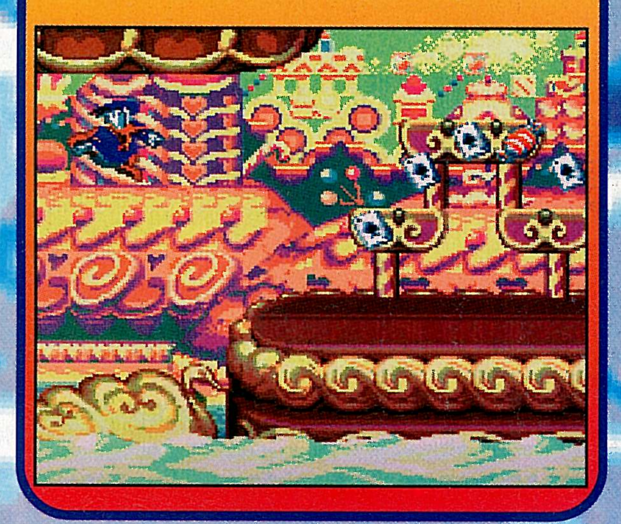


NIVEL 5-3

El mismo nivel, el mismo jefe, pero con una secuencia final algo diferente.

NIVEL 4-3

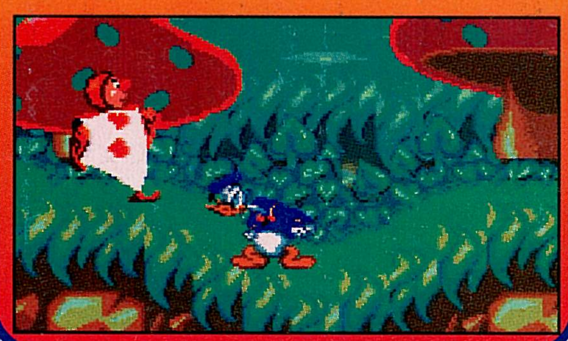
De nuevo te encuentras en la biblioteca. Utiliza la grapadora para subir, conseguir las dos cartas y subir de nuevo. Entra en la caja con cortinas, baja las rampas y entra en la jarra de galletas.



NIVEL 5-1

Lo mismo, excepto en la sección "PRESS ME". Aquí tienes las diferencias:

1: Justo después del árbol campana.
2: Abre la puerta (pero sólo tras estar en el nivel de bonificación).
3: De vuelta a las setas.
4: NIVEL de bonificación.
5: Nada.
6: Nada.







La Tierra de los Trucos

Oh, cruel destino, que consentiste que Lester Chaykin llevara a cabo una serie de experimentos sobre partículas en una noche de lluvia y viento, y terminara enfrentándose con extrañas y feroces alimañas en "Another World". No te preocupes. Mediante las mismas artimañas que permiten a nuestro equipo aguantar al redactor jefe (Oscar del Moral) los lunes por la mañana, nos las hemos arreglado para ofrecerte una guía a prueba de idiotas con el fin de solventar unos cuantos problemillas.

Capítulo I



Lester aparece junto a una gran piscina. Muévete:
1. Hacia arriba para evitar los tentáculos.
2. Hacia abajo para impulsarte fuera de la piscina.
3. Camina hacia la derecha para llegar a la siguiente pantalla.



Se encuentra con unos seres repugnantes:
1. Permanece inmóvil y utiliza B para pisotear a tus enemigos.
2. Estáte atento a lo que pueda caer del techo.
3. Continúa a la derecha.



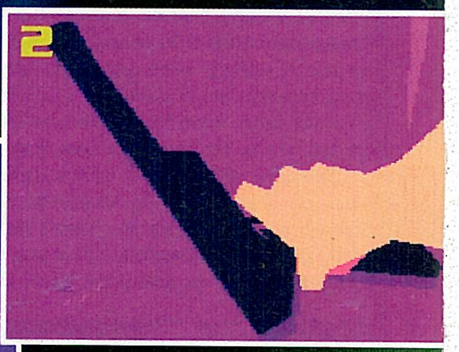


Algo oscuro y tenebroso:
1. Gira a la izquierda. La primera trampa de gas dispara en ciclos de diez. La segunda en ciclos de dos.
2. Tras caer, gira a la derecha. Las dos trampas siguientes disparan en pulsos sencillos

Capítulo II







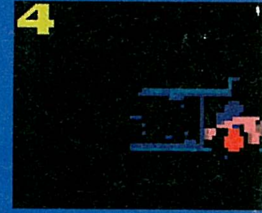




Lester despierta en una jaula.
1. Muévete de izquierda a derecha hasta que la jaula se caiga.
2. Agáchate para coger la pistola del guardia.
3. Corre hacia la derecha durante dos pantallas y dispara a un guardia.
4. Corre hasta la mitad de la siguiente pantalla, espera hasta que tu amigo te adelante, y luego comienza a hacer trincheras hasta que tu compañero abra la puerta.



Dos hombres en un ascensor...
1. Baja. Asegúrate de que tu compañero va detrás de ti cuando caminas por la sala.
2. ¡Dispara de inmediato! ¡Dispara la línea que resplandece en el muro!
3.. Sube al siguiente piso en el ascensor. Recarga la pistola para reventar la puerta. Camina hacia la derecha y corre hacia arriba inclinado.
4.. Tu compañero abre un agujero en el suelo para que te caigas.



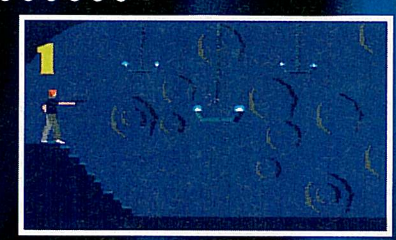


Capítulo III





Todo en solitario delante de una puerta triple:
1. Destroza las tres puertas, para luego recargar en la sala que está a tu izquierda,
2.. Corre a la derecha, prepárate para despachar a un malo que está dos pantallas más allá.
3.. Salta por encima del abismo y haz un agujero en el precipicio.





Lester en la caverna:
1.. Tírate por los dos primeros agujeros. Pasa corriendo cuando caigan los pedruscos. Dispara a los tentáculos y salta por encima de los espantos con base en el suelo.
2.. Dirígete a la derecha, saltando obstáculos, hasta reventar un endeble muro a la derecha. Cuando el murciélago esté colgando del techo, trepa por la estalactita y vuelve a la izquierda.
3.. Camina hacia la derecha del canto en suspensión y emplea tu arma para derribarlo.
4. Pasa por encima del canto y corre hacia la derecha. Revienta el muro para llegar hasta el agua.
5. ¡Corre a la izquierda de inmediato! Tienes que dar tres saltos. Después de que el agua te levante, ve a la derecha y revienta el muro.

Capítulo IV



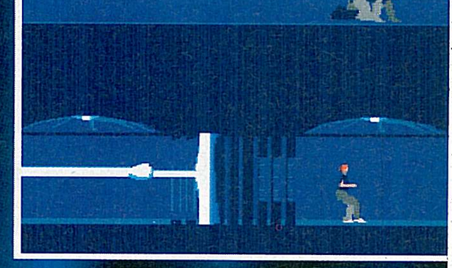
¡Mata, mata, mata, mátalos a todos!
1. Camina a la derecha para pasar por la cascada impunemente. Revienta la lámpara (con esto te encargas de tu compañero que está encima). Haz una trinchera al pie de las escaleras, luego revienta el escudo del enemigo y dispara.
2. Ve a la izquierda y sube por las escaleras, para luego girar a la derecha. Utiliza el escudo, sigue el método de reventar y dispara sobre el siguiente guardia.
3. Dispara a la guarnición de alumbrado para cargarte a un guardia. El momento justo es cuando el globo más cercano se detiene en el centro
4. Baja por las escaleras. Pierde tus modales. Pateale en sus partes y dirígete a por tu arma. ¡Dispara a matar!
5. Ve a la derecha. Haz trincheras en ese lado, y haz lo de siempre para cargarte los enemigos de ambas direcciones.



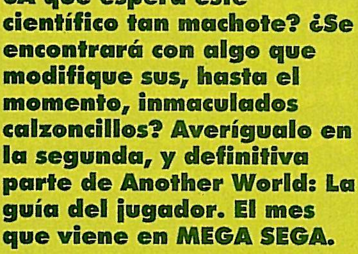
Capítulo V



Lester se dedica a la pesca de perlas...
1. Sumérgete hacia la izquierda, proveiendote de aire.
2. Baja de nuevo, esta vez a la derecha. Salta por entre los monstruos del suelo para dispara a la línea energética.
3. Vuelve a la superficie, deteniéndote para coger aire.

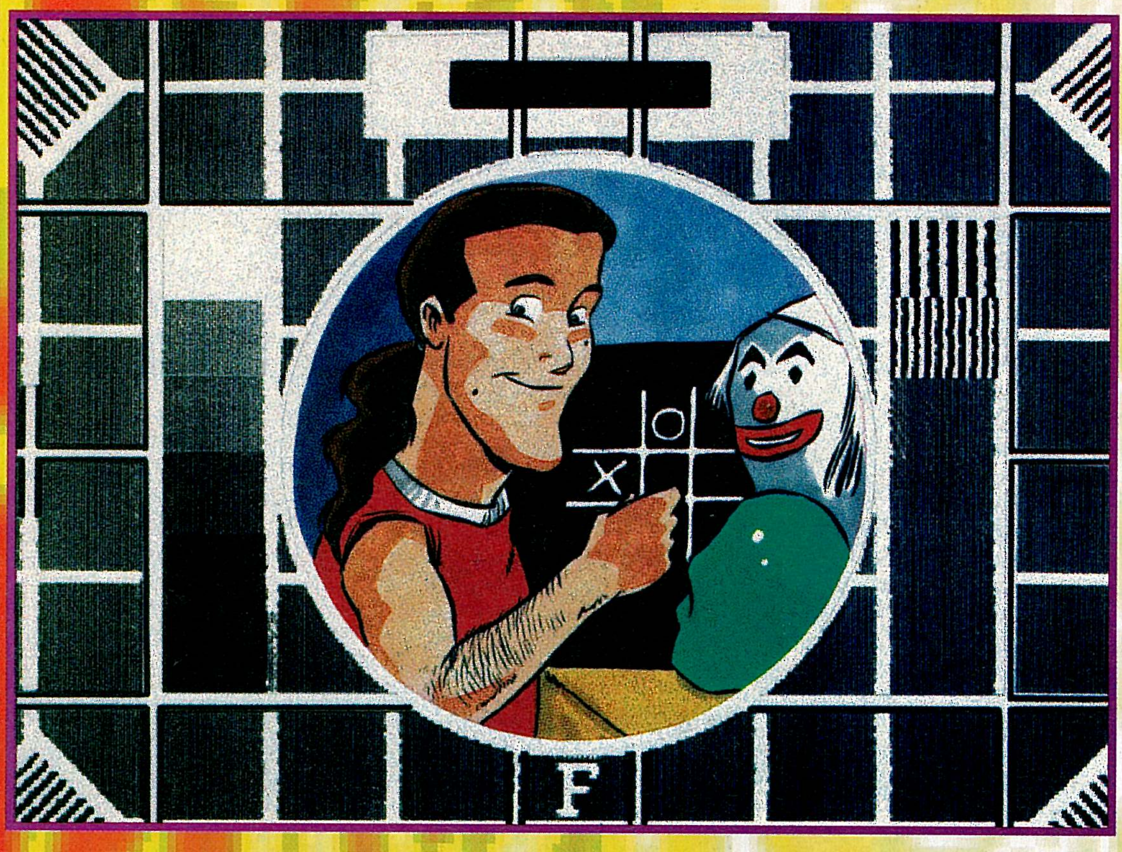


Muerte y demás:
1. Pasa por delante del guardia aplastado. Derriba la puerta de la derecha.
2. Corre hacia la derecha, bajo el agujero del techo. Haz trincheras mientras esperas a que te rescaten.





¿A qué espera este científico tan machote? ¿Se encontrará con algo que modifique sus, hasta el momento, inmaculados calzoncillos? Averígualo en la segunda, y definitiva parte de Another World: La guía del jugador. El mes que viene en MEGA SEGA.



PISTAS

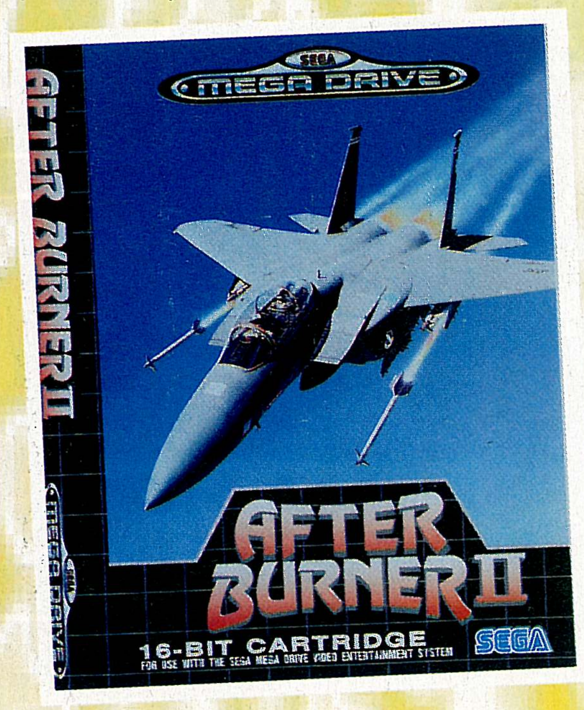


LA ESTUPENDA SECCION DE TIPS DE INTERIORES

Estamos en verano y aún hay algunos de nosotros que pasamos el rato en casa, rompiéndonos el coco para averiguar cuál será el movimiento correcto en un juego u otro. La verdad es que esto no es tan ridículo como intentar emular a un filetazo a la parrilla para acabar como un chorizo de pueblo a la brasa. Hemos sufrido un delirio a base de Flashback este mes y una salvaje respuesta al clásico de Konami, Tiny Toons, lo cual significa que nos hemos visto invadidos por montones de códigos y trucos. ¡Tenemos incluso uno para el menacer! Los trucos son tan buenos que cualquiera que esté pensando en mandarnos uno, habrá de pensárselo un poco para no hacer el ridículo.

AFTER BURNER II

Tras ver lo horripilante que ha resultado After Burner III para Mega-CD, los hermanitos Ochoa, Pedro y Miguel, se han visto en la necesidad de recordarnos algo del nivel de selección del fastuoso After Burner II. En la pantalla START/OPTIONS mantén pulsados los botones A, B y C para luego apretar START para acceder a esto.





ANOTHER WORLD

Sin desear que Flashback se sienta fuera de órbita, o que Simon Shan tenga la impresión de que ha perdido el tiempo, aquí tenemos los códigos de nivel para Another World Mega Drive.

Nivel 2: HTDC
Nivel 3: CLLD
Nivel 4: LBKG
Nivel 5: XDDJ
Nivel 6: FXLC
Nivel 7: KLFB
Nivel 9: BFLX
Nivel 10: BRTD
Nivel 11: TFBB
Nivel 12: TXHF
Nivel 13: CKJL
Nivel 14: LFCK



CHAKAN THE FOREVER MAN

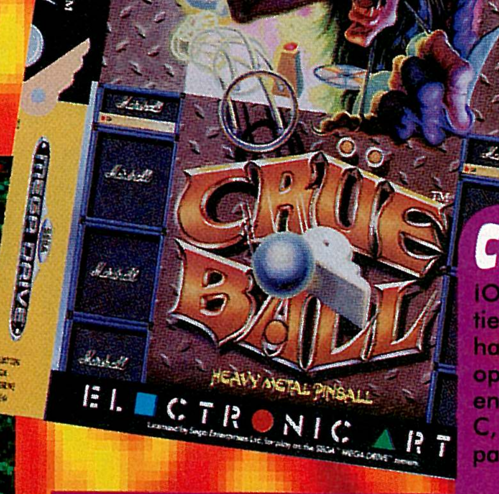
Mucha agua ha corrido desde que se encontró el último truco para Chakan the Forever Man, transportando al muerto viviente al comienzo de las Zonas Elementales con todas las armas y encantamientos. Esto se consigue llevando a Chakan a la plataforma que se encuentra sobre el portal aéreo en PRACTICE MODE y haciendo que ejecute un conjuro de pasaje.

CRUE BALL

Aquí tenemos el truquito que nos presenta un chaval muy listo, Paco de la Puebla para Crue Ball, un juego del millón de Mega Drive con música de Motley Crue. Escuchando el nivel 6 de las pruebas de sonido y pulsando A, C, A, B y START es posible pasar de nivel pulsando B y ARRIBA a la vez una vez que ha comenzado el juego.

BATTLETOADS

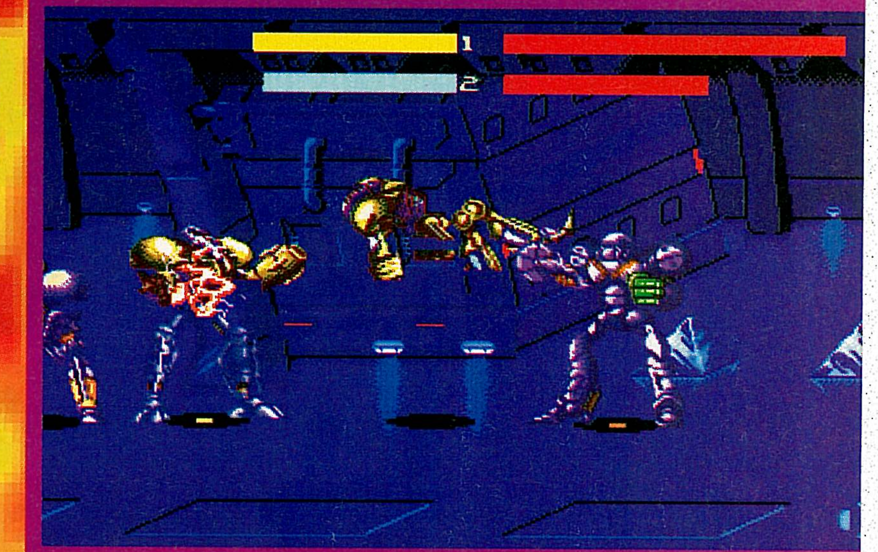
Pues resulta que un tal Vicente Pella tiene una copia americana de Battletoads para Mega Drive, pero sus descubrimientos resultan independientes de este escabroso hecho. El primero hace que las ranas pasen del nivel tres al cinco. Tras asesinar a las ratas y a los invasores espaciales lleva a tus amiguitas al Jet Turbo. En la quinta sección hay una zona ondulada, marcada con puntos blancos. El segundo truco de Vicentín hace que todos los cuervos del segundo nivel sean fuentes de vidas en el momento en el que se patean. Por último es posible cabalgar en los dragones del nivel uno, usándolos para atacar con bolas de fuego además de para volar.





CYBORG JUSTICE

¡Oh, un chico que no pierde el tiempo! Rubén Pintor de Pinto ha descubierto una pantalla de opción oculta. Detén el juego en el modo Arcade. Pulsando C, B, C, C, A, C, B aparece la pantalla de opciones secreta.





EURO CLUB SOCCER

A pesar de que es divertido jugar en el papel de tu equipo favorito en Euro Club Soccer, es mejor todavía que Susi y Andrés Lara hayan descubierto una forma de jugar como Brasil, e incluso como Argentina, ¡al menos para que pierdan! Estos chicos dicen que entrando en la pantalla de la palabra clave en el modo de simulación y tecleando el alfabeto seguido de los números del uno al nueve, Argentina o Brasil estarán a tu servicio. Esto sólo dura un partido.

FATAL FURY

Para disponer de continuaciones sin fin en Fatal Fury, mantén pulsado el botón ARRIBA en el D-pad y pulsa simultáneamente A, B, y C en la pantalla de continuación. El truco te ofrece una continuación de más cada vez que se utiliza, aunque en pantalla sólo aparecen nueve. Un aplauso para Santiago Troilo.

MEGALOMANIA

Aquí tenemos una maravillosa vacilada para Megalomania para Mega Drive de Antonio Fernández Vázquez de Alcalá de Henares. Permite a los jugadores retener la cantidad de hombres de una isla a la vez que se aumenta el número de los que se envían a la otra. Esto se hace eligiendo el máximo número de hombres posible, situándolos en una isla, para luego rápidamente anular la población de esta. Curioso y eficaz.



FLASHBACK

¡Mira este chorizo de nombres! Todos y cada uno de estos tipejos han terminado Flashback en su configuración más compleja y han enviado los códigos de nivel para demostrarlo. ¿Dónde estabas tú en este momento, eh?

FACIL
PIXEL
BETSY
PANCHO
STUDIO
TOHO
AKANE
INCBIN
CYGNUS

NORMAL
FALCON
DATA
QUICKLY
BIJOU
BUBBLE
CLIP
CYGNUS

EXPERTO
CLIO
ACRTC
BLOB
STUN
MIMOLO
HECTOR
KALIMA
CYGNUS





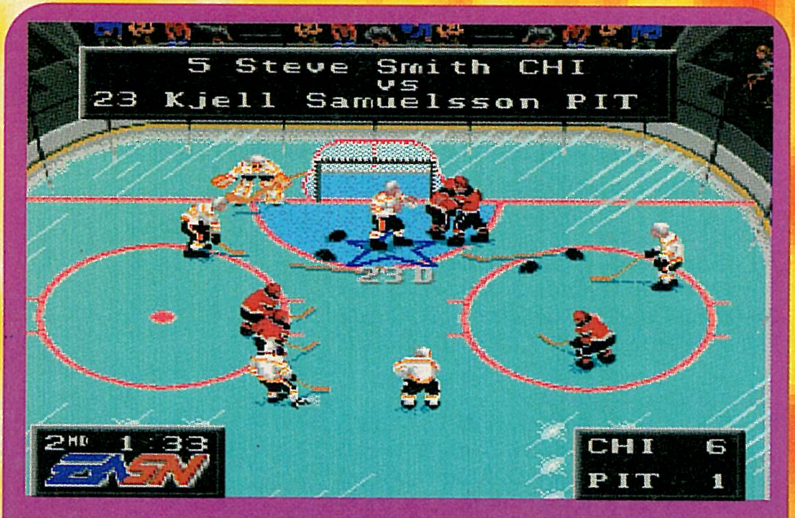
El desfile de las estrellas de Flashback: Susi Lara, Carlos Pardo, se nos ha infiltrado Terminator, Juan Borromeo, Luís Mora, Pedro del Moral, Esteban Chico, García Paredes, Coque Ruíz, Pablo Coll, Jaime Chávarrio, Raimundo Roca, "El alto y el flaco", Stephen Hawkins que aunque no lo parezca también le va la marcha, Vanessa Palomar, Antonio Diosito, Nico Grodona, Gemma de la Fuente, Félix Mata, Simán Pérez, Andrés Rubio, Carlos Vázquez, Nelson Dieguez, Norton Boy, DJ Mataller, Adán Muela, Tomás Destructor, Miguel-Miguel, Potente Man, Martín Indián. ¡Guau!

FLASHBACK

Con Esteban Espósito terminamos con los descubrimientos de Flashback para este mes. Al meter PIXEL como código todos los enemigos desaparecen.







NHLPA HOCKEY '93

Hay veces en los que el mejor truco parece una memez. Por lo menos así lo cree José Sáez, y en consecuencia nos ofrece la solución para arrasar en todos los partidos de NHLPA' 93.

1. Selecciona un equipo para jugar en casa.
2. Ve a la pantalla del marcador.
3. Conecta el controlador en el puerto 2.
4. Selecciona "Change Goalie", los porteros de la oposición se muestran aquí.
5. No elijas portero para el contrario (¡Ji, ji!)
6. Vuelve al marcador.
7. Conecta el controlador en el puerto 1.
8. ¡Arranca y arrasa al contrario!

ROAD RASH II

Eva María Toledano nos manda esta lista de códigos de Road Rash II que ofrecen acceso a todos los niveles con la moto Wild Thing.

Nivel 1: 0IC8 1V0L
Nivel 2: 0IC8 2V0M
Nivel 3: 0IC8 3V0M
Nivel 4: 0IC8 4V0O
Nivel 5: 0IC8 5V0P



POWER BALL

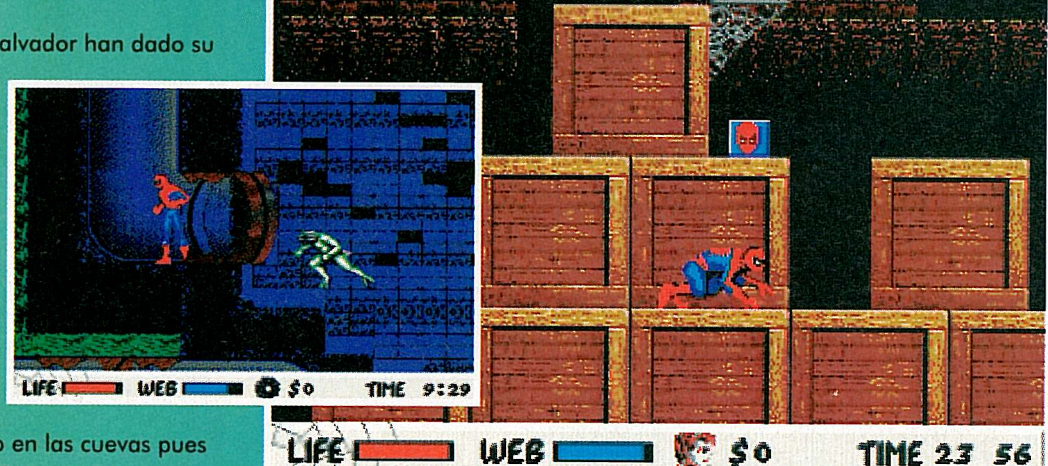
¡Un buen disparo y ya está! Esta copia de Speedball II es la monda. Nuestro colega Pablo Sánchez se las apañado para descubrir a cuatro equipos nuevos, México, Canadá, Alemania, y Francia. Sólo tienes que detener el juego en la pantalla de selección de equipo para luego pulsar B, B, C, B, B, y C. Para indicar que el truco funciona suena una campana.

RAMBO III

La verdad es que esto se está poniendo algo nostálgico. Peor bueno, merece la pena jugar una sola vez a Rambo III sólo para probar este truco. Sancho Puente nos envía un montón de instrucciones para obtener vidas de más, flechas y bombas en el nivel tres. Al final del nivel, destruye el muro para luego ignorarlo. Guía a Rambo a la derecha de la pantalla y luego bájale para sacar al hombre del cuchillo que está en los arbustos. Matándole 26 veces (!) Rambo obtiene 99 flechas, bombas y nueve vidas por no mencionar la infinidad de puntos que gana.

SPIDERMAN

Los esfuerzos combinados de Oscar Tapiz y Jorge Salvador han dado su fruto en unos trucos para Spiderman. Por desgracia, precisan de un segundo controlador. En cualquier caso, primero desplaza a Spiderman junto a la palabra LEVEL luego mantén pulsado el botón START del segundo controlador. Ahora haz lo propio simultáneamente con A, B y C en el controlador 1. Con estos botones pulsados pulsa ARRIBA/DERECHA en el controlador 1 con lo que aparecerán tres exclamaciones junto a la palabra LEVEL. Para obtener más tela de araña, pulsa A cuando el juego esté detenido, o para tener más vidas B. C ofrece cinco segundos de inmunidad. Además es posible lograr un salto de nivel, pulsando A, B, y C a al vez cuando el juego está detenido. Pero has de tener cuidado de no utilizarlo en las cuevas pues desactiva la bomba, con lo que se termina la partida.



TINY TOONS: EL TESORO ESCONDIDO DE BLUSTER

Como se trata de un juego soberbio nos hemos quedado con la mejores pistas de todas las cartas recibidas y las hemos juntado. De la misma manera que Flashback ha desencadenado una avalancha de respuestas, aquí tenemos otro desfile de estrellas de Tiny Toons:

Nivel 1
1: ZMLG, SDLLL, DDDD, LDDL, DLGD
2: NBKL, LDDL, DDGL, LLDL, DLVD
2 EXTRA: MNQG, LDLL, LDZL, LLLD, LLNP
3: JNWG, LLLL, LDZD, LLLD, LLNP

Nivel 2
1: PHQK, DLDL, LLWG, DDLD, LLTY
2: YRWB, LDLD, LLQK, LDDL, DDTZ
2 EXTRA A: PJWQ, WDLL, LLQW, KLDL, LDDG
2 EXTRA B: VNQQ, WLDD, DLQW, KDDL, DLDG
3: HHQB, MLDL, LDWB, PDLL, LLMD
4: BNWW, WLLS, DDWQ, BDLL, DDVG
5: KZWW, QLLL, LLQQ, BLDD, DLVG

Nivel 3
1: XNQW, QGLD, DLWQ, QLDD, LDJP
1 EXTRA: YJWW, WBLL, DLWQ, WGDL, LDJH
2: DQWW, WWGL, LLQW, WZDL, LDXZ
3: PJQQ, WWDD, LDQW, WKDL, DLJK
4: ZZWW, WQGD, LDQW, QQDD, DDXQ

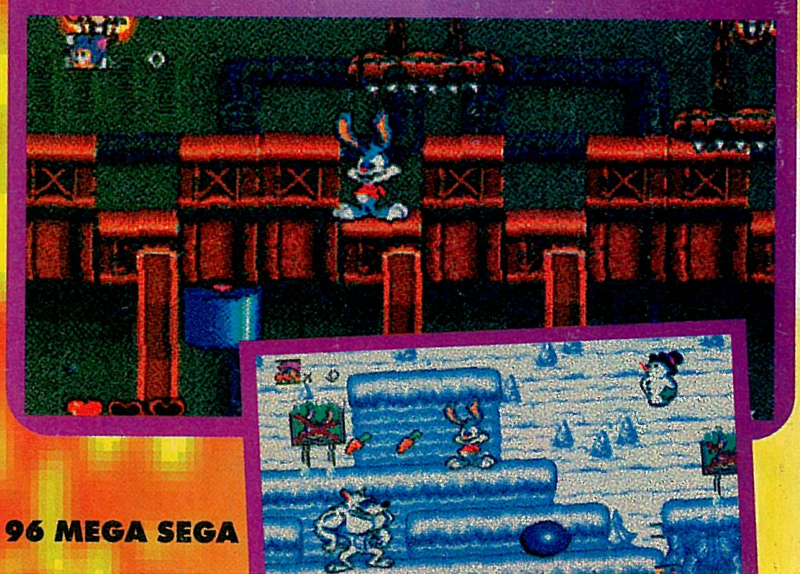
Nivel 4
1: DTWW, WWKL, DLQW, QQGD, LLDD
1 EXTRA: NXWW, WQWD, LDQW, QQKD, LDTD
2: PTQW, WQWG, LDWW, QWBD, LLPP
3: HTWQ, QWWG, LDWW, WQQD, DLNP

Nivel 5
1: JTQW, WWQK,LDQQ, WQQG, LLNY
2: HXQQ, QQWB, LLWQ, WQQK, DDNZ

Nivel 6
1: XQQW, WQQQ, GLQQ, QWWW, LDZQ
2: HDQQ, WQQW, GLWW, WWQW, DLZQ
2 EXTRA: BQWQ, WWWQ, BDWW, QWQQ, GEPD
3: TDQQ, QQQQ, QDQQ, QQQW, BLDG
4: YTQQ, QQQQ, QDQQ, QQQW, BLDG
5: KGWQ, WWWW, QGQW, WQQQ, QDRP

Nivel 7
DPQW, WWWQ, WKWQ, QQWQ, WGRY

EXTRA se refiere a los niveles que requieren de una nueva visita cuando Gogo Dodo está moviendo el pie. Nacho Ruíz es el que ha incorporado la lista de códigos más completa, aunque aquí mostramos a otros de los esforzados colaboradores:
Miguel Pardo, Antonio Mula, Pablo Marro, Dominic Salajo, Alberto Contento, Felipe Martinez, Alfonso del Real.



WORLD OF ILLUSION

Word of Illusion para Mega Drive no es complicado pero es increíblemente monótono. Ricardo Peña nos ha ahorrado el problema recolectando la lista de palabras clave de todos los niveles.

Dos jugadores:
Nivel 2: K de S, K de H, Q de S, K de C
Nivel 3: K de D, Q de S, K de H, Q de H
Nivel 4: K de C, Q de S, K de D, Q de H
Nivel 5: K de S, K de C, S de D, Q de H

Un jugador Donald:
Nivel 2: K de S, K de D, K de C, Q de S
Nivel 3: K de C, K de H, Q de H, K de S
Nivel 4: Q de H, K de D, K de H, K de S
Nivel 5: K de S, K de H, K de C, K de D

Un jugador Mickey:
Nivel 2: K de C, Q de H, K de H, K de D
Nivel 3: K de H, K de S, K de D, Q de S
Nivel 4: Q de H, K de D, K de S, K de C
Nivel 5: K de D, K de C, K de H, K de S









WWF WRESTLEMANIA



Este truco que permite al jugador ganar sin descanso, y sin fallos, nos lo remite Andrea de la Vega de Torrelodones. Puede parecer una castaña, pero es infalible. Atrayendo a tu rival fuera del cuadrilátero y llevándole a la parte inferior central de la pantalla es posible derribarle a patadas para luego volver al cuadrilátero antes de que el árbitro te elimine. ¡Con el contrario por ahí afuera la victoria es segura!

LEMMINGS

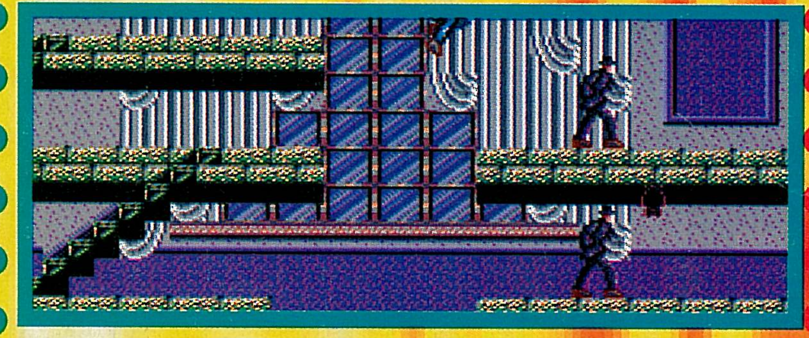
Seguro que Victor Rubio y Sergio Mota tienen los dedos hechos polvo en este momento. Hay dos posibles motivos:
Uno: Se dedicaron a meter miles palabras clave hasta encontrar estas cuatro; FUN= PFECXODY. TRICKY = NBUIRDHO. TAXING= DHODZTHP. MAYHEM= WMZTHPFE.
Dos: Dejo que vuele vuestra imaginación.

STER SYSTEM



MASTER OF DARKNESS

Afortunadamente Sega ha ocultado una pantalla de opciones secreta en este refrescante juego y Tariq Tarapdar nos ha escrito para indicárnoslo. En el momento en el que el logotipo de Master of Darkness se encuentra en pantalla, pulsa ARRIBA y los botones I y II a la vez. La pantalla de opciones contiene una selección de nivel, inmunidad opcional, una prueba de sonido y la posibilidad de aumentar la cantidad de puntos de comienzo. ¡La repera! Por cierto Tariq con ese nombrecito tu juego favorito debería ser Prince of Persia...



TEDDY BOY

Teddy Boy Jesús Sáez tiene algo que ofrecer para Master System: tras perder todos los puntos y cuando suene la melodía de Game Over, pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, hasta que aparezca una pantalla de continuación. No es necesario decir lo que pasa luego...

PISTAS MEGA-CD



ROAD AVENGER

Arturo Suarez nos suena a culebrón con su referencia a la plantilla de MEGA SEGA. Es posible decir que ofrece la cura contra la depresión que ha de sufrir cualquier propietario del Mega CD Road Avenger en este momento. Pues, ¡tranquilos! Sólo es necesario pulsar ARRIBA para seleccionar las opciones no ABAJO, pues entonces no vale. Pulsando A, A, A, A, A, A, aparece una selección de nivel. Para ddetener el juego en cualquier momento pulsa A, A, A, A, B, A. Por último para visualizar todo el juego sin haber jugado, Pulsa A, A, A, A, A, B. ¡Que te aproveche, Arturo!

SHERLOCK HOLMES

¡Peligro! Ovidio Juarez no es que haya descubierto un truco para Sherlock Hokmes, solo da las soluciones a todos los que aún no las hayan descubierto. Los culpables son... y recuerda: no lo leas...
Soldadito de juguete: Pierre Arreau
Maldición de mamá: Phillip Travis
Asesina mística: Loretta Nolen

El CONCURSO MEGA CD





SE ACABA

¿Qué pasa coleguis? El mes pasado publicamos el último Mega Golfo y no hemos recibido muchas cartas, queremos tener nuestras mesas llenas de cartas. Quizá lo pusimos demasiado díficil, tenemos que reconocer que nos pasamos un poco, aunque pensamos que, con lo listos que sois, seríais capaces de descubrir dónde estaba escondido.

Por si llegaste tarde, tienes aún hasta finales de este mes de septiembre para mandarnos la numeración de las páginas en las que estaba escondido el Mega Golfo durante los meses de Junio, Julio y Agosto. Date prisa, puede que aún llegues a tiempo.

LOS MEJORES

MEGA DRIVE

WORLD CLASS LEADER-BOARD
Terminado en 15 minutos, en modo de juego profesional y 20 bajo par en el campo Gauntlet.
F. José Franco Gómez

SONIC
472.970 puntos, terminado con 36 vidas, las 6 chaos emeralds y sin utilizar ninguna vida
Manuel A. Blanco Aguilar

EVANDER HOLLYFIELD'S BOXING
90.952.640$ en 29 combates, 29 ganados y ninguno perdido, consiguiendo el título de Greatest en el rank 1
Sergio Santana Villaverde

MEGA-LO-MANIA
Terminado en 20 días con los cuatro dioses. LTD-CUWHOGAU/FUE-DUEVMTER/XXEDYBJSBG V/LVEDOUOKOSR
M. A. Rodríguez González

FORGOTTEN WORLDS
353.200 puntos, terminado con 4 vidas en modo difícil y 2 veces el mismo día
Jacinto Rodríguez Vera (The Beast)

TASK FORCE HARRIER EX
1.050.000 puntos en 40 minutos, terminado con 12 vidas y 3 continues de sobra en modo fácil.
Jacinto Rodríguez Vera (The Beast)

MEGA DRIVE

SUPER HANG ON
1.069.950.000.800 puntos sin morir ni una sóla vez
F. Javier López Acevedo

SONIC 2
587.170 puntos, terminado con 2 perfect bonus, 55 vidas y las 7 chaos emeralds
Manuel A. Blanco Aguilar

CAPTAIN PLANET
32.600 puntos
Alejandro Bueno

EUROPEAN CLUB SOCCER
Gano con todos los equipos, metiendo goles impresionantes y utilizando unos trucos geniales
Sergio Santana Villaverde

TAZMANIA
Terminado utilizando 14 vidas y con 28 continues
F. José Franco Gómez

MASTER SYSTEM

LAND OF ILLUSION
1.362.080 puntos, terminando con 27 vidas de sobra y recogiendo todas las estrellas.
Juan José Ruiz Sánchez

TOM Y JERRY
Terminado en 8 partidas
Germán Alvarez Díaz

CASTLE OF ILLUSION
81.520 puntos, con 4 vidas de reserva y sin utilizar ningún continue
Javier Sánchez Sal

SONIC
675.500 puntos, terminado con 6 continues de reserva y 26 vidas
Vicente Juan Fernández

TRIVIAL PURSUIT
385 puntos, terminado 8 minutos, en francés, y sin tener ni idea
Germán Alvarez Díaz

MASTER SYSTEM

HEROES DE LA LANZA
Terminado con todos los héroes en 7 minutos y 12 segundos
Miguel A. Rodríguez González

SONIC II
1.255.100 puntos, utilizando 36 vidas, 6 gemas y terminado sin continuar
Blas Alfaro Benítez

SUPER KICK OFF
10-0 en un partido de 1ª división de tiempos de 2 minutos
Juan José Ruiz Sánchez

GAME GEAR

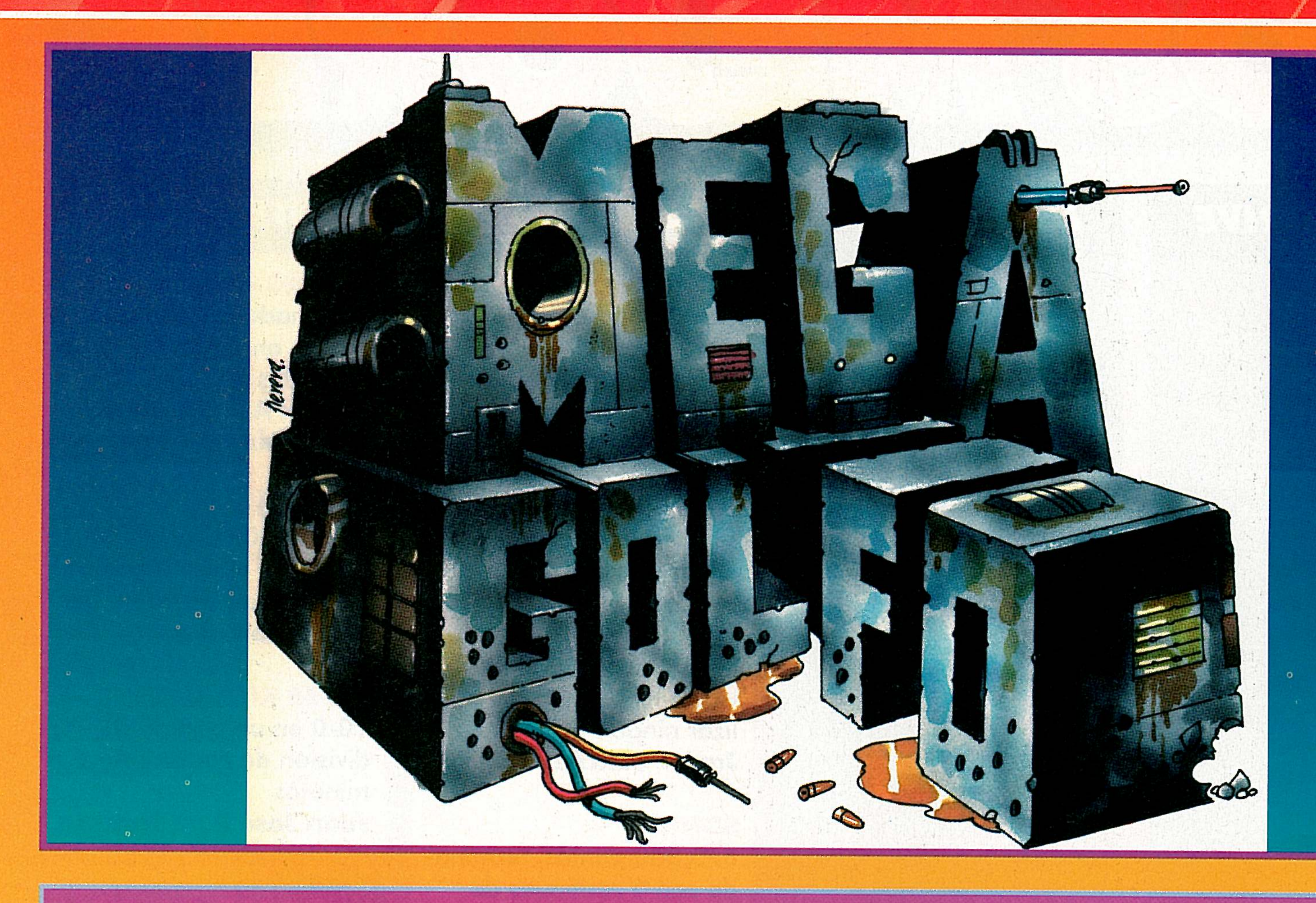
DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER
587.360 puntos, terminado con 9 vidas y sin utilizar continues
Luis Ginés Alfonso Polegre

EL CUPON DE LOS FIERAS

Rellena este cupón con tus puntuaciones, y posiblemente, las verás publicadas en esta lista. Siempre, claro está, que no haya alguien bastante más fiera que tú, razón por la que no publicaremos la dirección entera, no sea que os deis de bofetadas unos con otros.

NOMBRE ________________________
DIRECCION ________________________
JUEGO 1 ________________________
CONSOLA ________________________
PUNTUACION ________________________
CONDICIONES ________________________
JUEGO 2 ________________________
CONSOLA ________________________
PUNTUACION ________________________
CONDICIONES ________________________

Envia este cupón a **LOS MEJORES** Mega Sega, Ginzo de Limia, 53 - Bajo 28034 Madrid... solo si eres el mejor, saldrás en los papeles.



HOLA, MUÑECOS

A pesar de estar de vacaciones me he decidido a contestar a vuestras cartitas, entre las cuales hay algunas que me han hecho levantar algo las comisuras de los labios. Vais mejorando chicos, me encanta que hayan bajado los índices palabroteros en mi correspondencia; además he tomado la decisión de no contestar las cartas con un mínimo de decencia en la utilización del idioma, así que si no queréis que os pase como a Ernesto García Rebollal, cuyo nivel ortográfico hacía ilegible su carta, intentad respetar las reglas de nuestra lengua. Tanto esfuerzo para nada, ¿eh, Ernesto?, eso te pasa por zoquete.

Por otro lado, tengo que lamentar la escasez de retratos llegados, ¿qué pasa socios? ¿no os veis en disposición de reflejar mis notorios atributos físicos? Quiero dejar claro que no soy ningún pibe objeto, porque mis cualidades intelectuales están más que probadas, destacando entre otras virtudes, mi habilidad "consoleira"; pero cuando uno tiene un físico como el mío merece la pena que el arte le haga los honores que se merece.

Mis chicas solicitan de mis atenciones, por lo que sólo me resta suplicar que alguien me envíe una carta que de verdad me haga merecedor de mi sueldo, porque a final de mes me ruborizo, pues no me parece justo cobrar por contestar a una serie de cartas que no me suponen ningún desafío. ¡Ah!, para los que dicen emplear la revista como papel higiénico, les recuerdo que pueden sufrir de un pequeño transtorno denominado hemorroides. Sí, esos picores que sientes Iván Castro...

UN DESPISTADO

Hola Mega Golfo:
Yo querría que me tomases en serio y por favor dime un truco para un juego de la Master System II que es The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants. Mi problema es que no puedo pasar de la primera pantalla. Yo hago 4.750 puntos, llego al final y hay una pasarela que no puedo saltar porque hay un muro invisible. La pantalla se llama Nivel 1: Las calles de Springfield.
Por favor Mega Golfo dime un truco.
Me llamo: **Josep Roig Subirats de Ulldecona, Tarragona.**

GOLFO: La verdad es que tus súplicas me revuelven el estómago. Dirige tus lamentos a quién corresponda y a mí olvídame. ¡¿Cómo me voy tomar en serio a un tiparraco como tú?!
HAY UNA SECCION DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS

DEL PARTIDO ROSA

Mega Golfo:

Soy tu novio Megagolfillo. Por cierto ¿recibiste el pendiente para orejas derechas? Porque veo que lo llevas puesto. También te he enviado una colonia para perfumarte el poco pelo que llevas, se llama Megagolfogays. Te lo advierto no queremos cucarachas. Mega Golfo soy un consolero que se está entrenando para aplastarte cada mes, y sé que tienes un novio aunque no lo afirmes, se que lo tienes porque tiene la misma cara de mariq... que tú. No sabes lo que te espera, prepárate.

Roger

HASTA EL PROXIMO MES. ¡Ah! Por cierto, una pregunta, para ti debe ser dificilísima:
¿Qué es una consola?
A- Un tomate B- Una piedra C- Una consola

GOLFO: Roger querido, empezando con tu nombre, que me parece debieras cambiar por otro que deje entrever tu masculinidad ibérica, como Rogelio, que es como debieron inscribirte tus padres (a menos que ellos ya quisieran que tu futuro sexual estuviese marcado), no me parece que seas el más adecuado para calificar mis inclinaciones a la hora de seleccionar pareja, cuando tú desde el principio comienzas a acosarme, presentándote como mi novio y haciéndome regalos de dudoso gusto. Pero en fin, si te gusto (lo cual es inevitable, rompo corazones diariamente) te has equivocado de persona, porque no me van los niñatos que tienen miedo de las cucarachas (otra señal de lo poco macho que eres), y que sufren de ataques de celos injustificados.

UN TRANSTORNADO

Queridísimo Golfo, tienes que saber:

Me compré una Mega Drive porque vi un juego alucinante en una revista, pero en realidad éste era una verdadera humillación para la consola. Así que decidí venderla, ya que si todos los juegos me tenían que decepcionar igual ibamos listos.

Ahora tengo una Super NES, y la verdad es que no me ha decepcionado ná. Ahora me gustaría que me dijeras, sin tu mala leche habitual, cuáles son las diferencian entre las dos. Un consejo para la revista y los Mega locos que la escriben: tendríais que hacer una revista para los seguidores de la Nintendo y a lo mejor os subirían el sueldo al vender más.

Posdata: No te pases de la raya o compro la empresa y os despido a todos, ¿entendido?

Fisher Face & company S.L.

Golfo: Aquí tenemos otro que se pasa de listo. Si ya has tomado una decisión, no sé porque quieres que te aleccionen sobre cuestiones que no creo que llegases a comprender. Otra cosa que me hace pensar que estás fuera de tus cabales es que leas una revista dedicada a consolas Sega, cuando la tuya no lo es; nos agrada tener lectores fieles, pero preferiríamos que gozasen de cierta lucidez mental.
Para terminar, no te preocupes de nuestros sueldos, y preocúpate del tuyo, si lo tienes, o del de los que te mantienen, que bastante desgracia tienen con aguantarte. ¡Ah! y lo de "queridísimo" déjalo para alguien que esté dispuesto a escucharlo sin morirse de asco.





UN INSATISFECHO

¿Qué os pasa titis?
Estáis perdiendo facultades. Vuestra revista me parece la mejor, pero no la más completa. Me refiero a la anterior carta, que por cierto no publicasteis, quizá porque la mandé demasiado tarde, no porque no mereciera la pena ser publicada. Puse que podiais añadir un apartado más ya que veo que os hace falta, porque primero publicasteis la revista con 130 páginas, la segunda con 130 páginas, la tercera con 114 se admite, pero es que la cuarta fue vergonzosa ¡98 páginas!
Espero que en la siguiente revista normalicéis las páginas, y si no queréis añadir mi apartado, añadid otro, porque si no al final la próxima revista serán sólo las tapas. Comparto la idea con un amigo de que deberían aumentar tu apartado, Mega Golfo. Me despido como siempre esperando la próxima revista.

Rubén Reig Calbo (sic)

GOLFO: Hemos decidido que como estamos en crisis, a partir del número del mes de octubre, nos llameis a la redacción para preguntarnos por las novedades y los trucos de los juegos. Además, así nos ahorraremos el tener que leer tanta carta insulsa y pedante. Por cierto, ya veo que has aprendido a contar, este mes, para que sigas con tu curso de alfabetizaci'on acelerado, hemos decidido ampliar el número de páginas a .... (eso es lo que tú quieres, que te lo diga, ¡espabila! y a ver si sabes contar más allá de 100).

UN PAVO

Hola
Me llamo José Luis y quisiera decir mi opinión sobre esta revista. Lo que más me gustó fueron las noticias por que me he enterado de dos cosas que quisiera acoplar a mi Mega Drive, y por supuesto el Mega CD2.
También me gustan los comentarios sobre los juegos, pero lo único que le falta sería decir cuántos megas tiene el juego.
Lo único que no me gustó fue que no sacaran los mismos cromos en cada una de las revistas y que los que venían la mitad estaban repetidos y era imposible rellenar el álbum y sigo sin haberlo rellenado, pero lo único bueno eran los trucos, sobre todo para el Flashback, que por fin me lo he pasado.

San Vicente (Alicante)

GOLFO: ¡Toc, toc! ¿Hay algo dentro de eso que tienes sobre los hombros? Porque, ¡es cierto!, ¡es increíble que las noticias sirvan para informar de las novedades del mercado! ¡Nunca lo hubiera imaginado! Lo vuestro ya es de sanatorio mental. Una persona que se entera a estas alturas de lo que una noticia implica, no creo que tenga necesidad de saber las megas que ocupa un juego, ¿estás seguro de que entenderías el sentido de un número junto a la palabra megas? ¿Has hecho alguna vez una colección de cromos? Me parece que no tienes ni noción de cómo va esto, y es que además debes ser el único que aún no ha completado el álbum, porque aquí en la redacción nos han llegado por toneladas. Tienes que admitirlo, eres un auténtico inútil. (No te creas que escribiendo una carta toda en mayúsculas ya te has librado de las faltas de ortografía, porque para tu información, también estas letras se acentúan)

UN FUTURO PEDIATRA

¡Hola Mega Golfo!
No entiendo porqué te llaman querido, si al cabo de leer las cartas todo el mundo te odia.
Te mando este problema para que lo resuelvas. Pon la respuesta en tu contestación. Si un niño nace en Madrid, y luego se va a Barcelona al cabo de dos semanas, para luego viajar a Mallorca al cabo de cinco días. ¿Dónde le salen los dientes?
Adiós, te dejo que tengo que leer el Mega Sega.

Francisco García Mena
Reus, Tarragona

GOLFO: Tengo unas ligeras sospechas de lo que les pasa a los que me llaman querido... ¡si por lo menos fueran del sexo femenino! Respecto a tu problema, puede que a un niño que viaja tanto, en lugar de salirle los dientes en la boca le salgan en el lado opuesto del aparato digestivo.

LA TONTA DEL BOTE

Hola Golfo:
No sé que me pasa, pero siempre que nos compramos un juego de la Master System II yo empiezo antes a jugar que mi hermano pero siempre se lo pasa antes que yo. ¿Qué puedo hacer?
Yo compro todas las revistas porque me parecen muy completas. Me gusta como contestas las cartas, especialmente en las que te burlas de los demás.

Lilian Reig
Cocentaina

GOLFO: ¿Que qué es lo que te pasa? Mira guapa, sólo con ver el sobre en el que me has enviado la carta (una cosa llena de florecitas y con un Mickey dándole flores a una Minnie con un modelito al estilo azafata de telecupón), se me ocurren mil razones por las que tu hermano (pobre desgraciado, verdaderamente le compadezco) acaba los juegos antes que tú. Espero que recapacites y te des cuenta del ridículo que haces, pues resultas lo más ñoño y cursi que me puedo imaginar.

LOS TONTOS DEL PUEBLO

MEGA GOLFO, ¿qué es la entropía del Universo?
Torre del Mar a 31 de Julio de 1993
José Oliver Espejo
Málaga

GOLFO: ¿Te has devanado mucho los sesos para hacerme esta preguntilla? ¿No tienes nada mejor que hacer que intentar retarme con este tipo de patochadas? Me gustaría que esto me lo hubieses preguntado a la cara, para que comprobaras que te respondo sin necesidad de efectuar consulta alguna, pero como no ha sido así, no me molesto en hacerlo, pues no me agrada dejar constancia de mis conocimientos sobre Física sin pruebas patentes de la realidad de los mismos, y además, no me apetece despejar las dudas de todos los que al leer la pregunta se hayan quedado intrigados por la misma, ¡al que le interese que consulte la enciclopedia!, ya hice bastante el mes pasado contestando al cateto que me preguntaba por la epilepsia, ¡los libros están para algo más que ocupar espacio en las estanterías! De todas formas no está mal, y ahí va Esta preguntilla de rebote que envía tu vecino de Torre del Mar, ¡a ver si además de máquina de escribir compartís algo más!:

RAMON me llamo
y Jiménez mi apellido
cuando quiera yo te reto
a este acertijo:
Un escritor a la fama saltó,
por un libro que la historia marcó.
Con sus versos,
a los islámicos
impresionó,
y ni el Correcaminos le pudo adelantar.
Dime José
de una vez,
¿QUIEN SABE DONDE?
(A ritmo de rap)

UN MUERMO

De un superconsolero de pro
Hola Golfo:

Sólo unas líneas, para decirte, que soy el afortunado poseedor de la Super Nes, Neo Geo y Mega Drive. Me gustan las tres. Sobre todo la Neo Geo.
Bueno escribo para decir una cosilla. No me gusta que para ridiculizar a otras consolas se utilicen trucos como decir que la Mega CD es mejor que la Super.
¡Por supuesto! Pero si eres un maestro sabrás que las comparaciones son odiosas y más en inferioridad.
¡Maestro! Hablaremos en enero, cuando salga el Super CD.
Otra cosa, estoy molesto porque la gente no sabe más que escribir "tacos", yo no, no lo necesito, puesto que no tengo ningún trauma infantil, y no me siento ni más ni menos hombre por decirlos.
En el número 2 de Mega Sega, dijiste que ningún juego de Super-Nes te había enganchado. Apunta éste "The Legend of Zelda" y a ver si lo acabas.
De Mega Drive, salvo el Flashback y el Tiny Toons, no me gusta nada.
Bueno ya ves que es posible escribirte, darte mi opinión y sobre todo no insultar, ni herir a nadie.

Iker Moreno (San Sebastián)
"Un saludo de Donosti a todos".

GOLFO: Zzzzz.....
¡Uy!, perdón me he dormido. Sí una carta muy reposada, muy educada, muy... soporífera... Zzzzzz...

UN PELOTA REDOMADO

Hola, Megahipersoperfantástigolfo:

De todas las revistas sobre consolas que me he comprado, he estado dándole vueltas a ala cabeza y me he dicho: Mega Sega es la mejor publicación del mercado.
Tengo una Mega Drive, y los que mejores trucos y consejos dais sois vosotros. Lo que más me gusta es tu sección, por supuesto, pero también me gusta el concurso del Mega CD, y los pies de foto y los comentarios de Pako, Gus, Luci, Rafa...
Tu sección me gusta tanto que se me hace cortísima, me gustaría que tuviera el doble de páginas.
También quería decirles a los que forman el club antigolfo y a los que te critican... ¡¡¡que les den morcilla!!! A mi me pareces un tipo estupendo, maravilloso y megasimpático, aunque no te haya visto nunca. Como pides cosas divertidas, ahí va un chiste que espero que te guste:

¿Por qué van los vampiros en tractor por el campo? Para sembrar el pánico.

Gracias Mega Golfo:

Christian Duro Baenas
Barcelona

GOLFO: Muy bien socio. Me gusta que me hagan la pelota y que hagan calcos con mi estupenda imagen. Pero, ¿por qué tienen que darles morcilla a mis contrarios? Una buena somanta, de acuerdo, pero morcilla, no, ¡es mi comida favorita! Tienes futuro chaval eres chaquetero, cobista, pelota, adulador, lisonjero... en definitiva ¡ASQUEROSO!

UN ENVIDIOSO

¡Hola!
Te escribo estas cuatro letras, para decirte que me río cuando pones esas cosas tan absurdas en la revista. Yo no voy a malgastar la tinta del boli escribiendo insultos, porque me parece algo bruto y vulgar. Pero si decirte que te merecerías el mayor de los insultos, y aquellos que no piensan lo mismo es que son bobos o pelotas.

Y con el tema de que nadie está a tu altura y que sabes más que los demás, no estoy de acuerdo porque creo que cualquier persona que tenga algo de inteligencia estaría a tu altura. Otra cosa, que tienes un fallo y es el siguiente: quieres hacer reír a la gente con tus estúpidas contestaciones y quieres hacer creer que lo sabes todo sobre consolas.

¡Parece que no te está dando buen resultado! ¿no?

Gorka López Onesimo
Euzkadi

GOLFO: Mira chaval, voy a hacerte el favor de publicarte el dibujillo, pero no sé porque lo hago, pues no se cómo va a merendárseme un tipo con unas manos que parecen empanadas gallegas. Yo no pretendo hacer reír a nadie, para eso están cartas como la tuya, muestra del típico resentimiento de alguien que envidia a los que están muy por encima de ellos. Lo siento puede que algún día, alguien, reconozca lo que vales. Vive con esa esperanza.

UN FANTASMA

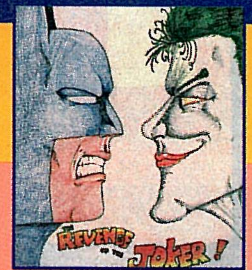
¡Qué pasa tio!

Sabes, tengo una Mega Drive y un par de juegos guapos (más de un par), pero me parece que Sega está descuidando la dificultad de los juegos, no te los vas a creer "colega", pero Wonderboy III Monster Lair, me lo terminé en un día (sin desprestigiar una auténtica birria) por si fuera poco, Altered Beast en dos días, Tiny Toons en cuatro días, Tortugas Ninja V en cinco días, pero es que estoy hecho un fiera y rompo con todo. ¡Ah! se me olvidaba, en la bolera o mejor dicho en la Coin-Insert o Insert-Coin (hay gustos para todos) del Street Fighter II llego al final con todos los personajes, cuando este genial juego haga aparición en Mega Drive, lo voy a destrozar de todas las horas que voy a estar dando caña (de la buena), me parece que me estoy alargando demasiado, cabeza con pelos, pero cuando uno se enrolla, tio, está que no lo para, ni tú Mega Golfo, porque soy imparable, (uso botines de la marca Indomables) y que más te digo, que te tires de cabeza en la playa, y que con suerte te partas una pierna, (mejor si son las dos), no sigo compinche, y es que te reto al juego que quieras.

P.D. Tengo una Master System II con un par de juegos (8), la iba a tirar a la basura, pero si tú quieres tio, te la regalo.

Sergio Luis Hernández Santana
Las Palmas de Gran Canaria
Canarias (las mejores islas)

GOLFO: Puede que hasta ahora las Canarias fuesen las Islas Afortunadas, pero desde este día se las conocerá como las Islas Psicofónicas, porque la cantidad de fantasmas que habita allí no la superan ni en los Cárpatos. Volvemos sobre el mismo tema, a mi tú me puedes decir misa por carta, porque si no me das pruebas es como si me cuentas que no perteneces a la raza humana, sino que eres un camello de los que pasean a los turistas por el Teide (lo que es bastante más probable que todo lo que cuentas). Otra cosa, puede que haya gustos para todo, pero donde esté una palabra en nuestro insigne idioma que se quite cualquier otra, eso que quede muy clarito (por lo de "mejor Insert-Coin").
Si, te enrollas demasiado, no debe haber bicho viviente que te aguante, por lo que es normal que te dediques a jugar con tu consola como un desesperado.
Se me ocurren un par de cosillas que puedes hacer con tu Master System II, pero me limito a rechazar tu oferta, me repugna la gente que pretende comprar mi aprecio con regalos, y más la que escribe cartas interminables y sin ningún contenido.
No acepto retos de engendros que usan botines (de la marca que sean) en pleno verano. Sólo de imaginarme el pestazo que debes soltar, me pongo a vomitar.





UN PREGUNTON

Hello Mega Golfo:

How are you? Yo muy bien. Ahora en serio, te escribimos para ponerte un desafío que nuca olvidarás. ¿Podrás decirnos cuál es el último juego que ha editado Nintendo para Sega en Japón? ¿Puede ser Super Mario World? ¿Qué complemento sacará en el 2.002? (capicúa). Si respondes a la carta veremos si respondes bien o si intentas escapar por otro lado. Os sugiero que regaléis por la compra de la revista juegos de Mega Drive.

P.D.: Felicidades a tu hermana María por el hijo que va a tener.

Mario B.
No dibujo mejor por no perder más tiempo en ti.

GOLFO: ¿Qué tal si tus juegos te los compras tú?

Veo por tu retrato que has intentado remarcar mis cualidades físicas más destacables, pero te has quedado corto con esa ridícula curvita, aunque mi musculatura no ha quedado reflejada mal del todo. ¿Te ha informado tu madre de que vas a tener un hermanito rubio y muy macho?
Paso por alto lo más estúpido de tu misiva, no quiero resaltar lo patético que resultas.

TOP 10 TOP

MEGA DRIVE

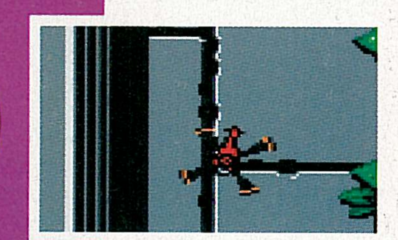




FLASHBACK

La super secuela de Another World es aún mejor de lo que imaginábamos. La Mega Drive se pone de largo con este Mega juego.

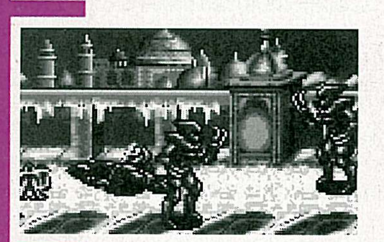




MICRO MACHINES

Lo más genial que hemos jugado nunca en Mega Drive (por lo menos asi lo pienso yo)





MAZIN WARS

Mazinger, Mazinger, así le animan cuando pasa por la pantalla de tu televisor.





MORTAL KOMBAT

Adivinar quién va a destronar a todos los juegos de lucha de Mega Drive.





THE FLINTSTONES

Vilmaaaaaaaaaa, ¡abreme la puerta!

6 JUNGLE STRIKE

7 TINY TOONS

8 F 1 WORLD CHAMPIONSHIP

9 SUPERMAN

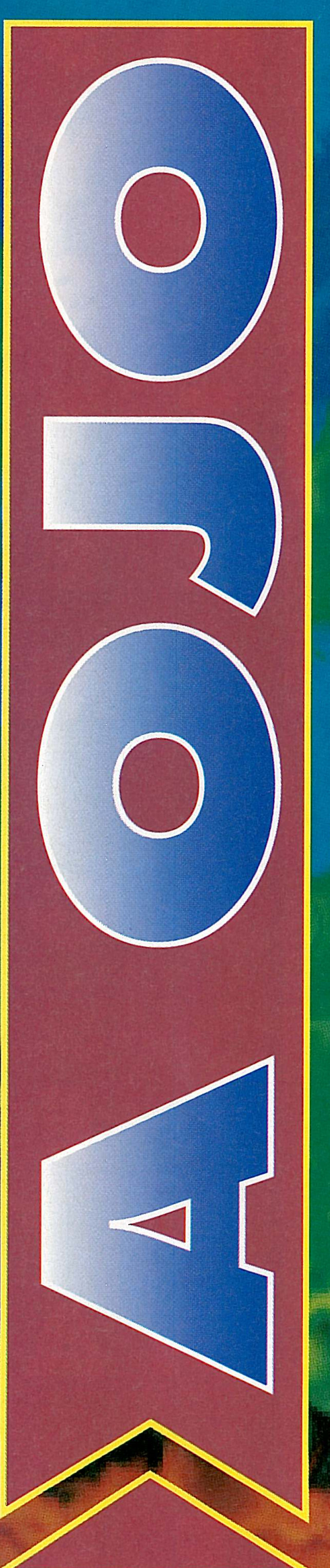
10 BATTLETOADS

MASTER SYSTEM

1 SONIC THE HEDGEHOG II
2 PRINCE OF PERSIA
3 SUPER KICK OFF
4 GLOBAL GLADIATORS
5 TOM & JERRY
6 SUPERMAN
7 MICKEY MOUSE II
8 WONDER BOY
9 LEMMINGS
10 SUPERMAN

GAME GEAR

1 SUPER KICK OFF
2 PRINCE OF PERSIA
3 GLOBAL GLADIATORS
4 STREETS OF RAGE II
5 PRINCE OF PERSIA
6 JAMES BOND
7 TOM & JERRY
8 CRUSH DUMMIES
9 TAIL SPIN
10 MICKEY MOUSE II



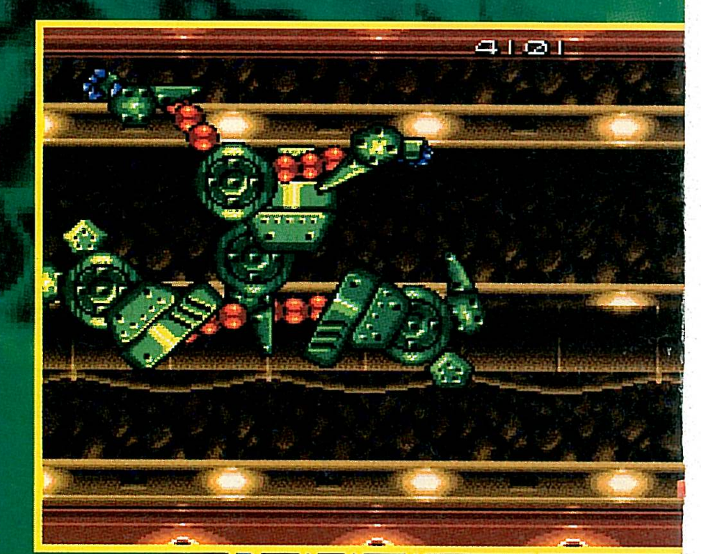
GUNSTAR HEROES

Parece que un nuevo equipo de formado por programadores de Konami trae buenas noticias para los usuarios de Mega Drive. Treasure es su nombre y están preparados para impresionarte de verdad con su primer lanzamiento, Gunstar Heroes.

Un matamarcianos de desplazamiento para dos jugadores, Gunstar Heroes es la historia de dos descarados muchachos armados en el dominio de un enemigo público loco y malvado. Nada nuevo bajo el sol, pero los niveles del juego se dividen en una serie de submisiones, cada una con un estilo de juego diferente. Hay zonas que se desarrollan en tierra, cavernas subterráneas que deberás cruzar sobre un monopatín y una secuencia que requiere que te cargues un enorme avión. Hay también muchas armas. Cada Gunstar selecciona un tipo de arma al principio del juego, pero puede combinarla con otro tipo después, con todo tipo de efectos curiosos.

Las imágenes que te ofrecemos en estas páginas explican mejor por sí mismas el aspecto detallado del juego, muy al superelegante estilo japonés de los juegos de Konami, y con montones de efectos gráficos y sorpresas. Lo más notable del juego son los monstruos. Hay más de los que probablemente puedas imaginar, y algunos de ellos no tienen precedentes en la Mega Drive.

No podemos negar que Gunstar Heroes está tomando la forma de algo muy especial. Pero cómo de especial, hasta el punto de poder darte datos en porcentajes, será revelado en una edición no demasiado lejana de MEGA SEGA. Lo consideramos nada menos que nuestro deber.







▲ Nada de frases tontas para describir este serio asalto de algunos enemigos de aspecto estúpido de nuestro héroe Gunstar.

▼ Sí, sé que está en el techo. ¡Nada de risitas disimuladas! Este es un momento muy serio del nivel subterráneo.

▲ Uno de los extravagantes monstruos de Gunstar Heroes. Quizás te parezca tonto, pero es muy pero que muy serio.

▲ Lo siento, debo estar tonto. ¡Ajá! ¡Horribles donuts espinosos!

▲ Nada de frases tontas y ridículas para esta imagen. ¡Oh, no!

1-2 JUGADORES

DESDE

POR SEGA

PRECIO

PORCENTAJE COMPLETO

SUPER BASEBALL 2020

Sabemos que Sega ha lanzado un auténtico montón de juegos de béisbol hasta la fecha, pero el Super Baseball 2020 de EA para la Mega Drive es un juego futurista con la diferencia de que en él puedes elegir hombres, mujeres o incluso robots para formar tus equipos.

El cartucho de 16 megas es una conversión del éxito de arcade Neo-Geo e incluye 12 equipos en dos ligas cada uno con 16 jugadores únicos. Cada equipo tiene sus potentes lanzadores, buenos jugadores de campo y rápidos corredores. Hay premios en metálico para los vencedores que suelen comprar energía para los lanzadores o bateadores. Pero ten cuidado con lo que haces, porque un mal espectáculo reduce el dinero del premio.

Las zonas de dentro y fuera del campo están cubiertas por un cristal blindado especial de forma que la zona de juego es cada vez más ancha y tras cada nuevo turno, se plantan minas en el exterior para añadir así un poco más de emoción al juego. Hay modos de uno o dos jugadores y una opción de un jugador contra dos jugadores, grabaciones mediante palabra clave y una oleada de energía tras el séptimo turno, de forma que los tristes perdedores puedan tener la posibilidad de adelantarse.

No podemos imaginar ni por asomo la razón por la que las compañías de software no paran de sacar juegos de béisbol en un país como el nuestro, en el que la gente no está excesivamente interesada en este deporte, pero Super Baseball 2020 es ciertamente muy distinto a todo lo anterior que hemos visto antes, por lo que quizás todavía quede alguna esperanza. Para saber si es bueno o malo tendrás que esperar a la evaluación completa en una próxima edición de MEGA SEGA.



▲ *Sí... se la ha quitado de encima de un manotazo... o algo así, ¿no?*

▼ *En Super Baseball 2020 te encontrarás con el primo de Robocop, disfrazado de árbitro.*

▲ *El equipo de campo puede juzgar donde están sus jugadores de cobertura en esta pantalla que muestra la dirección hacia la que se dirige el balón.*







▲ Estos elegantes fragmentos de pantalla parecen representar una jugada conseguida por los pelos o algo

▼ ¡Bam! El equipo que batea empieza su turno con un fantástico golpe. Ahora, corre, ¡corre como el viento!

▲ ¡Jugada en Super Baseball 2020! ¡Acción!

1-2 JUGADORES	
DESDE	
POR	EA
PRECIO	
PORCENTAJE COMPLETO	

CHUCK ROCK II

EL HIJO DE CHUCK ROCK

▲Cargándote un monstruo al día te libras de sus dientes, ¡qué algarabía!

▲¡Quiero a mi mamá y mi biberón y quiero irme a casa!

▲¡Tantos colores como tenía Dios para crear un mortífero monstruo y va y me hace rosa! ¡Pues sí que...!



Desde que venció al horrible y putrefacto Gary Gritter en su última aventura en la Mega Drive, la fama de Chuck, de Chuck Rock, se ha extendido, dejándole un huequecito en el mundo. Actualmente es el jefe de una de las fábricas de automóviles más importantes del país, tiene una esposa y un hijo adorables en casa, ¿quién podría pedir más?

Pero, como todos sabemos, cuando la vida es de color de rosa, inevitablemente hay algo que siempre falla. Y con toda seguridad, un día un ladrillo vuela a través de la ventana de los Rock con una nota amenazando con cargarse a Chuck a menos que su mujer suelte un montón de pasta. Aquí entra en escena Chuck Junior, de seis meses de edad, que, armado solamente con algunas galletas (y una enorme y malísima porra), se prepara para rescatar a su papá de las garras de su mayor rival financiero, Brick Jagger, en Chuck Rock II: Son of Chuck Rock.

Este nuevo juego de plataformas para Mega Drive (que también saldrá para el resto de los formatos Sega, incluyendo CD) dispone de seis niveles diferentes, cada uno dividido en varias zonas e incluyendo subjuegos explotamentes. El jugador aplasta dinosaurios, monos, robots lanzallamas, moscas asesinas y todo eso antes de desayunar. Hay rompecabezas para resolver, bloques que quitarse de en medio, monstruos que vencer y biberones que recoger. Como puedes ver en estas imágenes, los gráficos tienen un aspecto fantástico, con algunos fondos sorprendentes y figuras rarísimas. Te hablaremos más de él en una próxima edición.

▲ ¡Levitación es lo que necesitas si quieres salvar a papá!

▲ ¡Oh, no, nada de escaquearte! ¡Ven aquí, peludo animal!

▲ Chuck Junior se encuentra con lo que parece una primitiva forma de bicicleta.

HAUNTING ★starring POLTERGUY

Cuando estás desesperado por un poco de pasta, algunas veces la única respuesta es sablear a un pariente rico. Pero es muy raro escapar sin daño alguno de un crimen tan atroz, como le sucedió a la avariciosa familia Sardini para disgusto suyo cuando se cargaron a su querido tío Guy en este nuevo juego de EA para Mega Drive.

El malvado clan pudo haberse sacado montones de pasta y cuatro mansiones palaciegas, pero Vito, Flo y sus hijos Tony y Mimi se han quedado con un invitado permanente: Guy, un poco enfadado por su temprana defunción, que se ha levantado de su tumba para convertirse en "Polterguy". Su misión: ¡la venganza!

Como fantasma en toda regla, el jugador debe acostumbrarse a utilizar sus poderes sobrenaturales para poseer a más de 400 objetos que asusten a la malvada familia. Mira cómo Flo pierde su peluca cuando Guy la asusta con una sierra y presencia cómo Vito pierde los pantalones cuando encuentra un cuerpo en su maletero. Hay también una función para "zombizar", que transforma a un miembro de la familia que asusta a los demás hasta echarlos de la casa.

Polterguy tiene solamente una limitada provisión del ectoplasma vital que le proporciona sus tácticas "asustadoras", por lo que debe volver de vez en cuando al otro mundo para rellenar los depósitos. Sin embargo, las Ectobestias están por ahí para acabar con la diversión del espectro, así que debes andarte con ojo.

Diseñado por los creadores de Cyberball y Rampart, Haunting Starring Polterguy está incluido en un cartucho de 16 megas y de momento tiene un fantástico aspecto, pero conecta con próximos números de MEGA SEGA y tendrás más terrorífica información.

▲ *¡Hey! ¡Aléjate de mí! ¡Es brócoli de hace cinco semanas por lo menos!*



▲ *¡Atrapado entre las infernales cabezas de la muerte!*



▲ *¿No son los cuartos de baños terriblemente modernos? Parece que Polterguy piensa así, ya que ha dado vida a los excrementos de sus usuarios.*



▲ *Siempre hay un esqueleto malo en el barril.*



1 JUGADOR	DESDE
	POR EA
	PRECIO

PORCENTAJE COMPLETO

▲ Cinco minutos después de sentarse a devorar la fantástica cena preparada para ellos, la familia se desploma de repente, ¡todos muertos!

▲ ¡Volad, volad, excrementos!

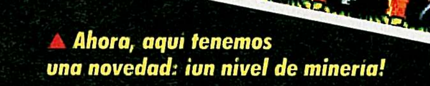
▲ Haunting te muestra con todo detalle los calzoncillos de una persona muy asustada. ¡Esto no es para los débiles de corazón!

FANTASTIC DIZZY

Hay un montón de cosas sádicas que se pueden hacer con huevos (golpearlos, aplastarlos, freírlos, hervirlos, escalfarlos, batirlos o incluso comérselos crudos). Desgraciadamente, no puedes hacer nada de eso con el huevo del juego de Codemasters, pero si estás totalmente desesperado, siempre puedes jugar con él en Fantastic Dizzy.

La misión del huevo de botas y guantes rojos en esta aventura de Mega Drive es rescatar a su novia huevo (Daisy) del castillo de las nubes del malvado Mago Zaks y transformar a todos sus secuaces de los monstruos en los que el mago les ha convertido, en criaturas tiernas y preciosas de nuevo. El jugador debe moverse por su enorme reino, resolviendo rompecabezas, hablando con extraños y dejando a los malos fuera de combate (pero nunca matándolos, porque eso no sería jugar limpio).

Pues bien, este es el fundamento del juego, te proporcionaremos una evaluación completa de nuestro oviforme héroe en una próxima edición de MEGA SEGA.

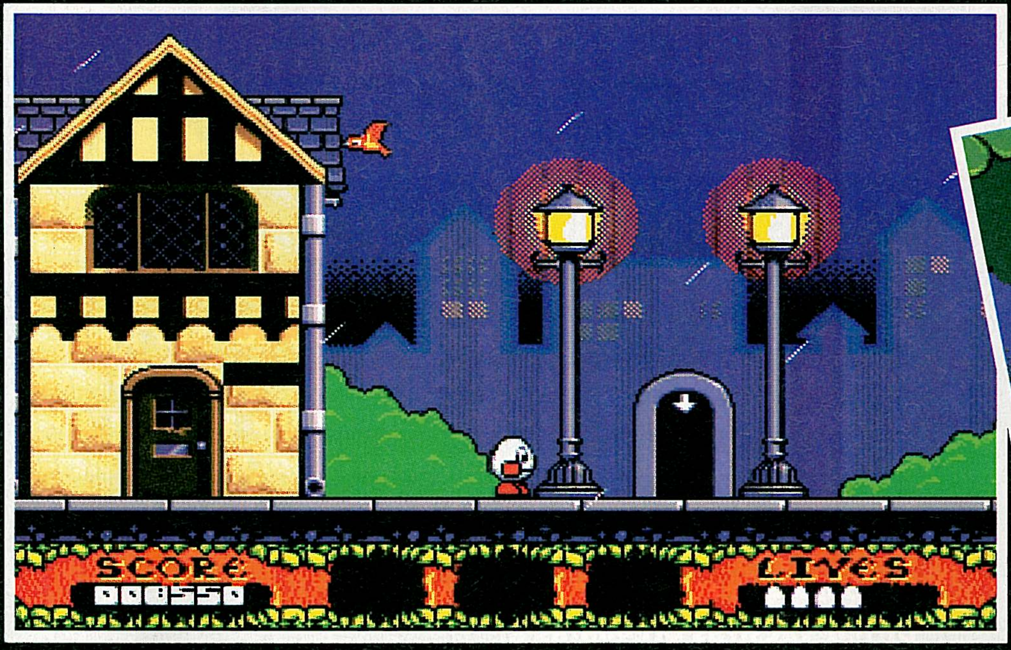


▲ Ahora, aquí tenemos una novedad: ¡un nivel de minería!











▼ Si te gustan los juegos sobre pequeños huevos, este te va a encantar...







PREGUNTAS y RESPUESTAS



Seguimos adelante con esta sección, esperamos ansiosos vuestras preguntas, ya sabeis que intentaremos responder a todas (siempre y cuando nos sea posible, pero no tengais duda alguna de que por lo menos lo intentaremos) y además, no nos importa que sean un poco cr´ticas, aunque el Mega Golfo merodea por nuestras mesas, y siempre acaba llevándose alguna que otra. A pesar de todo, procuraremos poner algún tipo de antirobo a las cartas para que éstas no desaparezcan.

Dirigir vuestras preguntas a:

P+R Mega Sega
Avda Betanzos nº 60, Semisótano A
28034 Madrid

MEGADUDAS

Me gustaría haceros unas preguntillas acerca del Mega-CD.
1. ¿Es posible oír música a través de uno de ellos?
2. He oído que puede mostrar pelis en CD; como por ejemplo Top Gun. ¿Me han engañado?
3. ¿Funciona con vídeos VHS corrientes?
4. ¿Cuándo estará su precio a mi alcance?

Manolo de Vega, Jérez

1. Afirmativo, como diría nuestro amigo el androide.
2. Afirmativo de nuevo, es decir que sí te han engañado.
3. Desgraciadamente, no. Tampoco lo hace con discos de 78 revoluciones, ni cintas de ocho pistas.
4. Bueno, pues yo no sé cuál es tu presupuesto, pero su precio no parece que vaya a bajar en bastante tiempo. En cuanto tengamos noticia de su precio definitivo te daremos cumplida cuenta de ello.

PELOTAS

Por favor necesito que me respondáis:
1. ¿Saldrá WWF Royal Rumble para la Mega Drive?
2. ¿Va a salir Zelda 3?
3. ¿Cuándo aparecerá oficialmente "Dizzy the egg"?
4. ¿Va a salir la Dynablaster?
5. ¿Hay en perspectiva un juego similar a Super Mario Kart?

Mario Linares, Madrid

1. Sí.
2. Tras un profundo suspiro y un irritado gesto he de contestarte, "pues no".
3. A finales de año, y la verdad es que no puedo esperar más, lo juro, ¿por qué no pueden los de Code Masters lanzar "Dizzy el huevo pasa por la batidora y acaba hecho mayonesa a la salmonella"?
4. No, por el momento, no.
5. Pues no.

ACIERTO

¿Serías tan amables de contestar mis pequeñas consultas?
1. ¿Es verdad que Streets of Rage III será el primer cartucho Sega de 24 bits?
2. ¿Aparecerá Knights of the Round de Capcom para consolas?
3. No estaría mal que como una de las secciones apareciera una guía de arcade para Mortal Kombat o SFII Hyper Fighting? Montones de lectores, entre los que me incluyo, se sentirían encantados de saber cómo efectuar todos los movimientos especiales.

Sara Muñoz, Málaga

1. Parece que el primero será Street fighter II. Así que prepara la fanfarria y las banderas para cuando

llegue el gran día.
2. Confiemos en que no sea así.
3. Permanezcan atentos a su revista amiga.

INTERROGATORIO

Llevo comprando vuestra estupenda revista desde el primer número, así que lo mínimo que debéis hacer es responderme.
1. ¿Cuál es el juego más cochino de todos los tiempos?
2. ¿Cuál es el juego más chulo y vacilón para Mega Drive y Mega-CD?
3. ¿Cuál es la empresa que en vuestra opinión realiza los mejores juegos?
Para mi hermano Andrés, ¡aparta tus zarpas de mi Sega!

Agustín Bengoa, Tarragona

1. No nos acordamos del nombre, era algo así como Robobolt, la verdad es que no importa, era para un Commodore 64.
2. PGA II. Es la verdad. El el juego para Mega Drive con el que más se ha jugado por aquí. Los controles y el juego están entre los más perfecto con lo que uno se ha podido topar.
3. EA es la empresa líder de todos los tiempos.

INCONTINENCIA

Al fin me decido a escribiros, y he de deciros lo siguiente:
1. ¿Hay más noticias en torno a Rocket Knight Adventures? He de confesar que me mojé los pantalones de la emoción tras ver las capturas.
2. En una repugnante publicación, que me abstengo de nombrar, se dice que SFII sólo presenta 16 colores en pantalla. ¿Es verdad?
3. Si es así, ¿por qué no se utiliza la paleta de un máximo de 64 colores?
4. ¿Por qué aparece Balrog en amarillo en la versión Mega Drive?
5. Se dice que el Mega CD no dispone de hardware rotacional o dimensionable. ¿Es verdad?

Verónica Sosa, Lérida

1. Lee la review y mójate aún más.
2. ¿Qué te puedes esperar si compras una publicación para mandriles? Pues un montón de mentiras.
3. ¡Puag!
4. ¿Has oído hablar de la ictericia?
5. No. Obviamente no han visto Thunderhawk.

MUERMOS

Estoy aburrido, ¿y qué es lo que hago? Escribo una carta a las mentes superiores, con el fin de obtener una respuesta.
1. ¿Cuál es la función de un diseñador de juegos? ¿Tiene algo que ver con la moda?
2. ¿Será Silpheed VR más rápido que Starwing? He visto Starwing y he jugado con él. Deja en la cuneta a cualquier juego de SNES o Sega.
3. ¿Veremos juegos de carreras como F-Zero en el Mega-CD?

Chema Guilarráinz, Salamanca

1. Un diseñador de juegos diseña juegos, lo que quiere decir que decide las reglas, dónde se ocultan las bonificaciones, los límites de tiempo, las puntuaciones... es decir, todo.
2. Silpheed es algo más lento que Starwing, pero ofrece muchos más polígonos y es muy superior técnicamente.
3. Es probable.

BREVE

He jugado en las maquinitas del barrio a un juego denominado Vendetta.
1. ¿Se proyecta su aparición en la Mega Drive?
2. Si es así, ¿cuándo?
3. ¿Qué es lo que os parece? ¡Creo que es la repera!

Arantza Zabala, Cadiz

1. Por el momento, no.
2. Me parece que puedes esperar sentado.
3. Vete al cine.

ADMIRADOR

¿Podéis contestar a una serie de preguntas que tengo para Mega Drive?
1. ¿Es Fatal Fury tan bueno como lo pintan?
2. ¿Aparecerá Liverpool in Europe para la Mega Drive?
Compro la revista todos los meses y es la mejor.

Alberto García, Jerez

1. La verdad es que no.
2. No. Gracias.

PIELES

Tengo un sello sin matar, así que pensé utilizarlo en enviar mis dudas a la única revista que puede solventarlas. Allá van.
1. ¿Es verdad que la versión Sega de Super FX será 100 veces más veloz?
2. Si es así, ¿aparecerá el Mega Drive Mode 7 y una mejor calidad sonora?
3. ¿Cuándo dejará Capcom de ofrecer versiones de SFII y empezará a dar algo de SFIII?
4. ¿Utilizará Sega animaciones fluidas en juegos como SOR III, iguales a las que Delphine ha incluido en Flashback?

Gustavo Luán, Valencia

1. No.
2. Tararirorirolá.
3. Cuando terminen con el juego de arcade, yo tendré que cobrar, Por el momento están trabajando en Street fighter II: Trombone Edition, la secuela a Street fighter II: Hyperfighting, que da a cada personaje una serie de movimientos musicales capaces de destruir al más malo de los malos.
4. Pues claro.

CATALOGO de JUEGOS

MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB

Una excelente simulación de submarino en la que tendrás que completar diez misiones como comandante de submarino americano, y seis como ruso. Aunque suene aburrido, es muy convincente y se lo recomendamos especialmente a quellos que quieren algo diferente (con mucha "profundidad", iho, ho!).

GLOBAL 88%

ALIEN III

Un soberbio juego de plataformas de desplazamiento en ocho direcciones que te pone al control de Ripley, rescatando prisioneros y reventando aliens a izquierda, derecha y centro. Excelentes gráficos y una sorprendente banda sonora añaden mucha jugabilidad, aunque fastidia un poco que las acciones se repitan tanto.

GLOBAL 89%

ALIEN STORM

Una increíble conversión de la máquina de los salones recreativos, con geniales gráficos y acción super divertida hasta para dos jugadores. El gran problema es que es demasiado fácil. Por alguna razón desconocida, la versión de importación es más difícil, pero aún así, sigue siendo sencillo terminarlo. Aquellos recién incorporados a la Mega Drive, lo encontrarán interesante, pero los expertos lo terminarán en dos patadas.

GLOBAL 78%

ANDRE AGASSI TENNIS

Una licencia estupenda, pero tristemente desperdiciada por una programación muy básica y unos gráficos excesivamente sencillos, a pesar de todo es uno de los mejores juegos de tenis para Mega Drive.

GLOBAL 46%

BACK TO THE FUTURE III

Un juego de cuatro niveles basado en la famosa película. Los gráficos y los sonidos son excelentes, y el juego es muy divertido y alegre. El único problema es que es bastante fácil, y solamente los novatos de la Mega Drive sacarán provecho de él.

GLOBAL 77%

BATTLETOADS

Aún siendo como es una versión mejorada de un juego de 8 bits, Battletoads se deja jugar muy bien y es muy divertido. Sin embargo quizás sea demasiado difícil, lo que lo hace no apto para novatos.

GLOBAL 79%

BATMAN

Los gráficos y los sonidos son verdaderamente tremendos y hay una gran cantidad de melodías rock para acompañar la acción en las plataformas. El único problema es que el juego es fácil, por lo que adictos a las plataformas, estais avisados.

GLOBAL 83%



BATMAN RETURNS

Grandes pero muy pobremente animadas figuras combinadas con una jugabilidad no muy por encima de la media de los juegos de plataformas y controles que no responden para producir un juego no muy original, pero con un aire gótico. Hace falta mucha habilidad para completarlo, si es que lo puedes soportar

GLOBAL 77%

BOB

Tiene todos los elementos necesarios para ser un juego excelente: unos buenos gráficos, música y sonido adecuados, te mantendrá ocupado durante suficiente tiempo, pero le falta emoción.

GLOBAL 77%

BONANZA BROS

Como Alien Storm, esta es otra estupenda conversión a la que vamos a tumbar por su excesiva facilidad. La acción con dos jugadores es divertida, pero lo que necesitas al final del día es un poco de dificultad. Además a no ser que seas un novato, sencillamente no te dará gran cosa

GLOBAL 73%

COOL SPOT

Spot se ha ganado el derecho a llamarse extraordinario. Cualquiera que guste de un juego de plataformas encontrará en él su juego perfecto. Seguramente será todo un éxito. No te lo pierdas por nada del mundo.

GLOBAL 90%

COLUMNS

La respuesta de Sega al Tetris es un excelente juego tipo puzzle. Hay una amplia variedad de opciones, incluyendo escenas a realizar en un determinado tiempo, como si fuera un arcade. Tres niveles de dificultad, nueve niveles de comienzo y un modo de juego doble, le dan al juego una gran jugabilidad.

GLOBAL 91%

CORPORATION

Un juego altamente original de espionaje en 3D. Eres un agente secreto que tiene que limpiar de corrupción la superpotente Corporación. Un juego de rol altamente adictivo. Muy recomendable.

GLOBAL 86%

DAVIS CUP WORLD TOUR

Sin duda alguna, creemos que este es el mejor juego de Tenis para Mega Drive. Ya iba siendo hora de que alguien lo consiguiera.

GLOBAL 90%

DESERT STRIKE

El finamente expuesto fin de este juego es tomar el control de un helicóptero de ataque y hacer lo que las fuerzas armadas deberían haber hecho con Saddam Hussein y sus fuerzas hace 14 meses. Es uno de los mejores mata marcianos jamás escrito, con un montón de características originales, y que ningún jugador de Mega Drive debería olvidar.

GLOBAL 94%

DJ BOY DJ

Boy es una especie de mata marcianos sobre ruedas, y mientras que es muy divertido, sufre de un pequeño problema: es condenadamente sencillo. Para los fans de las maquinitas de marcianos.

GLOBAL 78%

ECCO THE DOLPHIN

Un clásico absoluto de la Mega Drive, que debe mucho al original, además de ser completa y totalmente adictivo. Una gran historia, unas animaciones de delfines alucinantes y un fantástico sonido, le hacen un contendiente muy difícil de batir en busca del mejor juego para Mega Drive.

GLOBAL 97%

EX-MUTANTS E

El señor de los mutantes diabólicos está preparado para invadir la tierra. Pero los Ex-mutants lo van a impedir, siempre y cuando los ayudes. Un arcade estupendo, ¡qué haces que no vas a comprarlo!

GLOBAL 85%

FATAL FURY

Juego de lucha realmente bueno, a la espera de Street Fighter II. Es una pena que no cuente más que con tres botones, pero es lo suficientemente adictivo como para pelearse todos los días con él.

GLOBAL 84%

FLASHBACK

Otra de las grandes estrellas del año, por no decir LA estrella. El excelente y fluido movimiento del personaje principal es algo nunca visto antes en una consola. No debería faltar en tu biblioteca de cartuchos.

GLOBAL 93%

F-22 INTERCEPTOR

Esta simulación de avión de combate es verdaderamente superior. Junto con todas sus características y opciones, hay alrededor de 100 misiones para probar y la élite de los pilotos también está incluida. Incluye un generador de misiones para que puedas crearlas por tu cuenta y riesgo. Algo que aquel que quiera pilotar un avión de combate debiera tener.

GLOBAL 93%

GALAHAD

Una excelente aventura arcade del tipo de Shadow of the Beast, Galahad está adornado con unos gráficos excelentes y un sonido explosivo. La jugabilidad es grande, con muchas cosas para hacer y niveles por conquistar. Un juego que te durará mucho.

GLOBAL 86%

GHOULS'N'GHOSTS

Ghouls'n'Ghosts es una excelente conversión del juego clásico de las máquinas de monedas, que combina unos inmejorables gráficos con un sonido genial y una jugabilidad a toda prueba. Es realmente un juego soberbio, algo que no deberías dejar escapar.

GLOBAL 93%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una réplica perfecta de la máquina recreativa original que añade algunas opciones más como por ejemplo, batalla uno contra uno, una mini-misión para los novatos y algunos niveles más que no aparecían en la máquina original. Todo junto hacen de él una de las mejores conversiones de máquina recreativa. ¡No te lo pierdas!

GLOBAL 94%

GP RIDER

Digamos que es algo así como un refrito del Out Run Turbo, el Out Run 2019 y el super Hang On, con la mala suerte de que se ha llevado todo lo malo que esos juegos tienen. Yo que tú lo mantendría apartado de la consola.

GLOBAL 34%

GRANDSLAM TENNIS

También conocido en los Estados Unidos como Jennifer Capriati Tennis, este bien parecido simulador deportivo es tan bueno como Super Tennis para NES. La inteligente jugabilidad se ve tumbada por la lentitud de las figuras.

GLOBAL 85%

HARDBALL III

Simulación de beisbol de alta calidad con multitud de opciones de juego y configuración. Si te gusta el beisbol, ya nunca vas a abandonar el televisor al que esté conectado tu Mega Drive.

GLOBAL 84%

INTERNATIONAL RUGBY

Para ser un juego de rugby no estaría nada mal si realmente fuera eso, un juego de rugby. Pero los programadores del juego se han tomado excesivas libertades y han desvirtuado algo lo que en sí es el juego del rugby con el resultado de que es divertido pero no logra capturar el auténtico espíritu del deporte.

GLOBAL 71%

JAMES POND

Un discreto y entretenido juego acuático de plataformas, con 12 niveles que te darán muchísima diversión. Hay infinidad de niveles escondidos y los adictos a los juegos de plataformas se lo pasarán en grande.

GLOBAL 77%

JOE MONTANA'S FOOTBALL

Un bonito juego de futbol, pero no tiene la profundidad, las opciones o la competitividad de John Madden's Football. Vete a por Madden -o si quieres algo diferente- Joe Montana II.

GLOBAL 73%

JUNGLE STRIKE

La segunda parte (aunque por su gran despliegue de gráficos y sonido no se parecen en nada) de Desert Strike hace olvidarse totalmente de que alguna vez existió primera parte. El mejor cartucho de disparos jamás visto. ¡Como me entere de que no lo has comprado me enfado!

GLOBAL 96%

KLAX

Aquellos que en su día jugaron con la máquina recreativa, agradecerán esta excelente conversión.

GLOBAL 85%

KING OF THE MONSTERS

Un juego de lo más deleznable. Si no quieres arrepentirte de haberte gastado dinero en él, que no se te ocurra comprarlo, pasa de él olímpicamente.

GLOBAL 55%

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Krusty tiene un problema. Su emisora de tv está siendo atacada por una plaga de ratas y él tiene que echarlas de allí. ¡YA! Es como una especie de Lemmings, solo que esta vez tienes que conducirlos hacia su extinción. Los gráficos son majos y el sonido también. Cómpratelo

GLOBAL 90%

LHX ATTACK CHOPPER

Un simulador de vuelo excelente de la gente que te brindó F-22 Interceptor. No es tan excitante como F-22 en términos de batallas aéreas, pero es mucho mejor como juego de estrategia y como sinulador de vuelo. Altamente recomendable.

GLOBAL 89%

LOTUS TURBO CHALLENGE

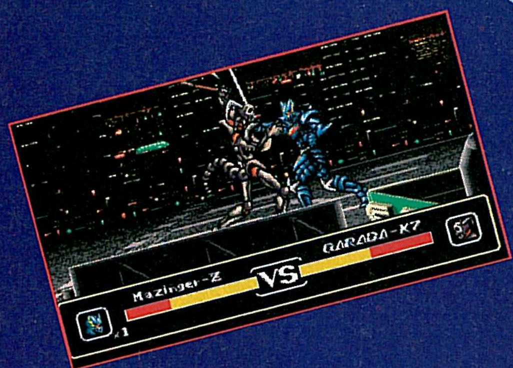
Gráfica y sonoramente, este juego es como un mordisco de un perro, pero desde el punto de vista de la jugabilidad y del tiempo que te vas a pasar jugando, es un gran juego, especialmente en el modo dos jugadores. Incluso si juegas solo es un gran reto, con sus límites de tiempo imposibles de alcanzar y la gran cantidad de pistas disponibles.

GLOBAL 84%

MAZIN WARS

Aunque parece un juego de acción sencillote y facilón, puede que te sorprenda agradablemente. Al final será probable que acabes pegado a la pantalla de tu televisor con este juego en la Mega Drive.

GLOBAL 87%



MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

Uno de los mejores jueos de plataformas existente para Mega Drive. combina unos gráficos excelentes con una jugabilidad también esce lente para dar lugar a un reto fantástico.

GLOBAL 93%

MICRO MACHINES

Divertidísimo juego de coches. Micro Machines es de lo mejor a la hora de pasar un rato entretenido y alegre; su gran cantidad de circuitos y su soberbia vista aérea, le dan un aire característico y especial. El modo de dos jugadores se puede jugar eternamente. Lástima de triste modo de un jugador.

GLOBAL 93%

MIG-29 FULCRUM

Creado originalmente para PC, al final ha sido convertido para Mega Drive. Aunque no es malo, no es acción a tope, como por ejemplo Afterburner; sin embargo entusiasmará a aquellos que gusten de simuladorea auténticos.

GLOBAL 75%

NBA ALL-STAR CHALLENGE

Malo, perdón, peor. Si te gusta el baloncesto, es mejor que no te acerques al este cartucho. Si no sabes nada de jugar, estupendo, puede que descubras un deporte nuevo, que no tiene nada que ver con el baloncesto.

GLOBAL 29%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece al jugador seis pruebas olímpicas. Estas son: martillo, lanzamiento de jabalina, buceo, 100 metros lisos, mataci ón y 110 metros vallas. Aunque es divertido y está muy bien adornado, no hay mucho en el juego que te pueda mantener ocupado y, sorprendentemente ¡no hay modo de dos jugadores! Es también muy poco original. Ya lo hemos visto anteriormente.

GLOBAL 70%

OUT RUN

Esta conversión de las máquinas recreativas, sencillamente no le hace justicia al juego. Los gráficos y el sonido están a su mismo nivel, pero es en la jugabilidad donde cae por su propio pero, es tan fácil que hasta cualquier tonto podría terminarlo en un pis pas.

GLOBAL 69%

PGA TOUR GOLF II

Indudablemente el mejor juego de golf de todos los habidos en cualquier consola. Planteado inicialmente como una mejora del original , es de hecho, mejor que aquel. No te lo pierdas bajo ninguna circunstancia.

GLOBAL 95%

RANGER-X

¿Qué es lo que todo el mundo debería hacer? dirigirse a la tienda más cercana y comprarse este cartucho. De verdad, no os vais a arrepentir, es de lo mejorcito. Acción, peligro, aventura, todo un arcade genial.

GLOBAL 92%

RISKY WOODS

Un juego de plataformas razonablemente bueno y divertido. Ahora, es de lo mejor que puedes encontrar de lo que se programa en nuestro país.

GLOBAL 74%

ROAD RASH

Coge tu super moto y lánzate al torneo Road Rush, una serie de carreras en las que el objetivo es viajar a través de carreteras tipo Super Hang-On involucrándote en actos violentos con otros "Rushers". Montones de carreras, cantidad de motos entre las que escoger e infinidad de retos hacen de Road Rush el mejor de este tipo de juegos para Mega Drive.

GLOBAL 92%

ROBOCOD

Uno de los juegos de plataformas de Mega Drive más perfectos, con unos gráficos realmente excepcionales, sonido espléndido y una jugabilidad genial al mismo tiempo que guías al héroe contra las hordas robóticas del Doctor Maybe. Ponlo el primero en tu lista de compras.

GLOBAL 95%

ROLO TO THE RESCUE

Este juego de plataformas tiene cientos de niveles llenos de juego agradable. Los gráficos son graciosos y sencillos, siendo el juego muy adictivo. el problema es que no tiene ninguna ayuda del tipo grabar/recuperar, por lo que puedes estar jugando durante horas y horas para terminarlos sin poder grabar la partida.

GLOBAL 80%

SMASH TV

Una conversión decente que sufre por culpa de un sistema de control muy pobre y de unas rutinas anti colisión muy lentas. Los fans de Smash TV, seguramente se divertirán, pero otros encontrarán que la acción no es tanto como se supone.

GLOBAL 72%

SNOW BROSS

Fantástica conversión de la ya conocida y adictiva máquina de monedas. ¿Cuántos de vosotros no os habréis gastado la paga del domingo en esta máquina?

GLOBAL 83%



SPLATTER HOUSE III

Si te gusta la sangre, las tripas o sea, todo aquello que recuerda a Freddy, Splatter House III está hecho a tu medida, aunque no ofrece nada nuevo sobre los anteriores.

GLOBAL 77%

SONIC: THE HEDGEHOG

El super héroe de SEGA toma parte en un tipo de juego calcado del super héroe de Nintendo, Mario. Es muy adictivo con unos gráficos brillantes y rápidos. Pero, el juego puede llegar a ser frustrante y los expertos lo tendrán terminado en un par de días.

GLOBAL 90%

SPLATTERHOUSE II

Una razonable conversión de la máquina recreativa. Este arcade de desplazamiento horizontal falla porque los controles son malísimos, lo que hace que la jugabilidad se vea muy afectada.

GLOBAL 73%

SUMMER CHALLENGE

Primero apareció por el PC, ahora en la Mega Drive, puede que la próxima sea una versión especial para lavadoras Zanussi. Mix de varios deportes en una competición de verano. Simplemente interesante.

GLOBAL 67%

SUNSET RIDERS

Un juego arcade sorprendentemente bueno basado en una máquina recreativa bastante antigua, pero merece la pena echarle un vistazo. Que conste que últimamente las conversiones tienen una gran calidad y nos están sorprendiendo gratamente.

GLOBAL 84%

SUPER KICK OFF

Vista la gran calidad de Kick Off, parecía imposible mejorarlo, pero aquí está Super Kick Off para demostrar lo contrario. Si te gusta el fútbol, no deberías pasar sin él. De lo mejor que hay en el mercado para Mega Drive.

GLOBAL 95%

SUPER MONACO GP II

Esta continuación al mejor juego de Mega Drive falla por su excesiva semejanza con el anterior. Las únicas diferencias están en las nuevas opciones, incluyendo un modo uno contra uno y una especie de consejero de conducción en forma de Ayrton Senna. Es mejor que el primero, pero si tienes aquel, ni te molestes en comprar éste.

GLOBAL 87%

TALE SPIN

Un juego de plataformas con un aspecto muy agradable, aumentado por la excelente fase arcade que se ve tristemente abatida por los fallos de programación. Haste el modo de dos jugadores es asqueroso, no hay quien pueda enfrentarlos a los dos. Una gran licencia estropeada por culpa de la falta de atención de los programadores.

GLOBAL 59%

TECHNOCLASS

Al principio sorprende por la presentación, más tarde agrada con los gráficos, pero decae cuando hablamos de sonido, aunque acaba siendo rentable en términos de jugabilidad.

GLOBAL 68%

TERMINATOR II

Uno de los primeros juegos decentes para poder ser utilizado junto con Menacer. Tiene buenos gráficos, y muchísimas cosas para explotar, siguiendo el guión de la película fielmente. Pero los controles tan confusos que tiene, la facilidad a la hora de completar los niveles y el tonto desarrollo no nos llevan a ninguna parte.

GLOBAL 75%



THE FLINTSTONES

Los picapiedra en tu consola, por fin han llegado. ¡Vilmaaaaaa! Traeme la Mega Drive. Sencillo juego de plataformas que no te tendrá ocupado durante mucho tiempo, a pesar de sus divertidos gráficos.

GLOBAL 80%

THUNDERFORCE IV

La continuación a uno de los mejores juegos de Mega Drive es tan bueno como su predecesor, con muchos más mundos para explorar y grá ficos incluso más espectaculares. Aunque la jugabilidad no difiere mucho de aquella que fue la anterior a ésta.

GLOBAL 89%

TINY TOONS

Hartos de verse en las pantallas de televisión, los Tiny Toons han decidido dar el salto a las consolas, aquí estan para que puedas disfrutar de ellos. Es un juego graciosísimo y plagado de alegría por todas partes. ¡Indispensable!

GLOBAL 92%

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Un juego educativo decente. Desafortunadamente, con lo educativo que es, la jugabilidad es francamente nula, seguro que lo abandonarás en dos días.

GLOBAL 63%

WORLD OF ILLUSION

Mickey y Donald hacen su aparición en este intento de juego de plataformas. Aunque parezca fácil, es muy bueno, con unas figuras y unas animaciones geniales, además de jugarse estupendamente, lo que seguramente hará que vuelvas a jugarlo muchas veces. Merece la pena echarle un vistazo.

GLOBAL 91%

WWF WRESTLEMANIA

Definitivamente el mejor juego de Pressing Catch alrededor del planeta en este momento. Gran cantidad de movimientos y razonables animaciones, pero en el modo de un jugador te cansas enseguida. Algo que no debiera faltar en la lista de compras de los fans de WWF.

GLOBAL 80%

XENON 2

Este juego tuvo un gran éxito en Amiga, pero no es muy bueno para lo que es el estándar en Mega Drive. Gráficamente impresionante y con un desplazamiento vertical excelente, se queda como recomendable para aquellos a los que les gusten los arcades.

GLOBAL 82%

X-MEN

Adaptación del comic de la editorial Marvel Comics, X-Men es un buen cartucho arcade. Incluye una estupenda opción para jugar dos jugadores. Si te gustan los comics, X-Men es tu cartucho.

GLOBAL 88%

MASTER SYSTEM

AFTERBURNER

La máquina recreativa era divertida por su cabina movible y sus bonitos gráficos así como su atronante sonido, pero tristemente la c onversión para Master System no tiene nada de lo anterior. El juego es aburrido y muy fácil. Para los amantes de las máquinas recreativas.

GLOBAL 51%

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

El último y mejor juego de la serie Alex, tiene ahora los poderes mágicos de los Ninja y tiene que atravesar una parodia del terreno Shinobi para rescatar a su chica. Es un juego divertido y entretenido con gráficos inteligentes y sonido adecuado. Recomendado.

GLOBAL 90%

ANDRE AGASSI TENNIS

Excelente conversión del cartucho Mega Drive para Master System, pero, sigue con los mismo problemas que la versión 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

GLOBAL 74%

ASTERIX

Asume el papel de Astérix y Obélix en este nuevo juego de plataformas. Los gráficos son estupendos, los sonidos no son tan malos y se deja jugar muy bien. Desafortunadamente, hay algunas frustraciones por culpa de muertes instantáneas y continuaciones infinitas con puntuaciones comenzando en cero. A pesar de todo, en general es un buen juego.

GLOBAL 80%

BACK TO THE FUTURE II

Como Marty McFly debes terminar cinco niveles de plataformas, patinetes y rompecabezas. Esto es, si antes no te has dormido. Sí, es un somnífero estupendo, y es frustrante cargarlo. Añade a esto la pobre secuencia de presentación y, ya lo puedes asar como a un pavo.

GLOBAL 37%

BACK TO THE FUTURE III

¡Marty está de vuelta! Con unos excelentes gráficos y sonido, es un juego divertido que se ve penalizado por los tres únicos niveles que tiene, lo que te llevará a terminarlo muy pronto.

GLOBAL 68%

BANK PANIC

Esta conversión arcade es algo vieja, pone a prueba tus reflejos y la coordinación entre el ojo y la mano. No es un juego muy largo; no tardarás mucho en terminarlo. Pero es un cartucho barato y merece la pena echarle una mirada.

GLOBAL 78%

BATTLE OUT RUN

Salta a las autopistas en este juego tipo Chose.HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carrete ra! Aunque Battle Out Run no presenta un reto tan grande como el de Fire and Forget II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

GLOBAL 80%

BLACK BELT

Asume el control de un experto del kung-fu y dirígelo a batallar a través de un terreno con desplazamiento horizontal eliminando a siete tipos diferentes de shinola lo suficientemente tontos como par cruzarse en tu camino. Definitivamente, es uno de los mejores mata marcianos para Sega, y además es muy recomendable.

GLOBAL 81%

CHOPLIFTER

Con unos gráficos excelentes y una jugabilidad que pone a prueba tus habilidades, Choplifter es uno de los mejores mata marcianos de l momento. Despega con él.

GLOBAL 89%

CHUCK ROCK

Uno de los mejores juegos de plataformas para Master System. Puntua muy alto en el apartado de gráficos y sonidos, con una jugabilidad fuera de toda duda. Se merece tu atención.

GLOBAL 90%

F-16 FIGHTER

Parece algo impresionante, pero es francamente blando en lo que se refiere a dureza. Vuela con el F16 Fighter contra las oleadas de aviones enemigos y reviéntalos a todos. Los gráficos y sonidos son normalillos y el juego se vuelve muy tonto. Evitalo.

GLOBAL 48%

FANTASY ZONE

Este super mata marcianos de desplazamiento horizontal tiene los gráficos más coloristas jamás vistos. La jugabilidad es excelente y hay suficientes retos como para mantener entretenido durante mucho tiempo al más purista de los amantes de los arcades.

GLOBAL 87%

FIRE & FORGET II

Fire and Forget II, a quemar la carretera, es muy rápido y bonitamente dura hasta el punto de llegar a dejarlo por su dificultad. Sin embargo, una vez que te has hecho a la velocidad de las cosas, te introduces en la acción y te entregas al reto. Algo que no debiera faltar en las estanterías de aquellos que gustan del terror en las autopistas.

GLOBAL 86%

GAUNTLET

La máquina recretaiva causó verdadera sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, Gauntlet no perderá su sentido pos muy rápido que lo aficiones. Si tienes una Sega, hazte el favor a tí mismo y cómprate el cartucho.

GLOBAL 90%

GHOST HOUSE

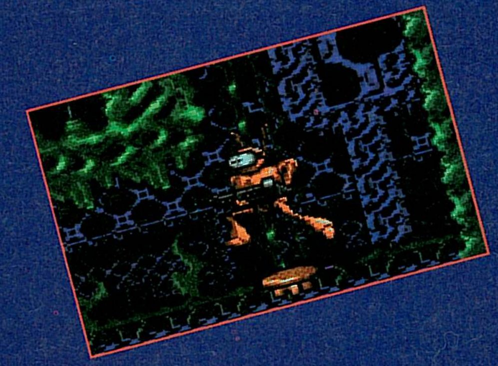
Los gráficos de Ghost HOuse son del tipo grande: grandes cabezas, grandes ojos y pequeños cuerpos. El sonido es divertido y gracias a su reducido precio, ofrece entretenimiento que cualquier usuario Sega puede tener.

GLOBAL 71%

GLOBAL GLADIATORS

La versión de Mega Drive es francamente superior a este de Master System. Podrían haber sido muy parecidas en desarrollo y jugabilidad, con las limitaciones del hardware claro está, pero esta versión para Master System se queda por el camino.

GLOBAL 77%



GOLDEN AXE

Golden Axe es una conversión fantástica de la máquina de monedas, con cinco duros niveles de acción. Los gráficos y sonidos son algo fuera de serie. Recomendado para los grandes consoleros.

GLOBAL 92%

GOLFAMANIA

Golfamanía te deja jugar 18 hoyos en la agradable comodidad de tu sofá. Es sencillamente estupendo, con su excelente jugabilidad y los buenos gráficos te mantendrá entretanido durante mucho tiempo. No te lo puedes perder. Dile a tu padre que te lo compre, ¡seguro que le encantará!

GLOBAL 83%

IMPOSSIBLE MISSION

Impossible Mission suena muy bien, con unos efectos atmosféricos de alta clase. Pero lo más importante de todo es que jugar es brillante. Un jego fantástico, destinado a ser uno de los clásicos juegos Sega.

GLOBAL 97%

KLAX

Este super rompecabezas estaba de moda en California hace un tiempo. Al final, ha llegado para Master System. Por lo que ¿es bueno? Bien, por supuesto que lo es. Si eres un auténtico cerebrito, pruébalo.

GLOBAL 88%

LEMMINGS

Más de 100 niveles en los que tendrás que salvar a los verdes melenudos de una muerte cierta. Una conversión increíblemente buena. Tu colección no estará completa sin él.

GLOBAL 95%

MARBLE MADNESS

Conversión del super éxito de Atari, conserva todo lo bueno de la máquina de monedas. Desafortunadamente, el juego es muy lento y el sistema de control malo. Desagradable.

GLOBAL 70%

MASTER OF DARKNESS

Aunque no es precisamente uno de los títulos más originales del mundo, es un juego lo suficientemente bueno como para no faltar en ninguna casa. ¡Sal a comprártelo ya mismo !

GLOBAL 92%

MICKEY MOUSE 2

Brillante juego de plataformas, muestra de lo que un juego para Master System debe ser. Guía a Mickey hasta llegar a donde el Fantasma, rescata a todos aquellos que tiene presos y acaba con él.

GLOBAL 91%

NINJA

Aunque los gráficos son bastante simples, la acción al estilo japonés es bastante adictiva. El nivel de dificultad está preparado de tal manera que va creciendo según vayas entrando en el juego, y hay diez niveles a completar. Si estás buscando un arcade de combate diferente, quizá lo encuentres en este juego.

GLOBAL 80%

NINJA GAIDEN

Un excelente mata marcianos de desplazamiento a cuatro bandas. Ninja Gaiden se lleva muchos puntos por lo rápido y atrayente de su acción. Puede parecer fácil, pero seguro que volverás a él después de unos meses.

GLOBAL 83%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanza miento con arco. Repetitivo y sencillo a pesar de todo el juego es bueno. Mejor te pasas por tu tienda habitual a buscarlo.

GLOBAL 81%

OPERATION WOLF

Como Comando especial has sido elegido para eliminar a todo bicho viviente a través de los seis terrenos de desplazamiento horizontal utilizando la cruz para apuntar y disparar tu arma. Combinando buenos gráficos con una buena cantidad de acción, es una conversión de recreativos que cualqier fan Sega de los mata marcianos tendría que tener en cuenta.

GLOBAL 88%

OUTRUN EUROPA

Out Run Europa te pone a los mandos de varios vehículos diferentes, desde motos, hasta jet ski, en un intento de eliminar a una banda terrorista. Tristemente, esta presunta "variedad" no lo salva de ser una verdadera frustración, un juego muy blando y desesperante .

GLOBAL 63%

PAPERBOY

Paperboy es una conversión del popular juego arcade de hace unos años. Eres el chico de los periódicos y tiene que repartirlos por la zona peor construída del pueblo. Con sus fantásticos gráficos y las alegres melodías, Paperboy tiene un hueco asignado en la colección de cartuchos de cualquier consolero Sega.

GLOBAL 89%

PRINCE OF PERSIA

Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico juego de plataformas, con increíbles animaciones. Una larga aventura con muchos niveles y más de lo que en un principio puedes suponer.¡Una compra esencial!

GLOBAL 91%

RASTAN

La versión Sega de Rastan no es mala, y se mantiene medianamente fiel al original, pero desafortunadamente los gráficos son algo confusos. La jugabilidad es muy buena y debería mantener ocupados a los grandes espedachines durante largo tiempo.

GLOBAL 79%

RAINBOW ISLANDS

Conversión de la máquina de monedas, Rainbow Islands es casi una obligación para todo aquel que tenga una Master System y quiera algo nuevo. Sal ya mismo a buscarlo.

GLOBAL 84%

RESCUE MISSION

Rescue Mission es, en principio, muy recomendable, combinando excelencia gráfica con una apasionante adicción. La acción es estupenda y te mantendrá ocupado con tu pistola laser durante más tiempo del que te imaginas. ¿Ve a buscarlos!

GLOBAL 82%

SAGAIA

Conversión de la máquina Toito, Darius II. Contiene todas las características de la máquina original (junto con un modo simultáneo d e dos jugadores). Sin embargo, los gráficos son un verdadero lio, y tiene uno de los peores parpadeos que hemos podido ver en una consola.

GLOBAL 67%

SCI

¡Ooh, eah! SCI de Taito era unas risas, combinando acción de carreras junto con elementos arcade. La mala fortuna ha hecho que esta versión para Master System sea un verdadero desastre, con muy poco de las características originales de la máquina junto con una apabullante falta de velocidad.

GLOBAL 26%

SHADOW OF THE BEAST

¡Grrr! En Shadow of the Beast eres un monstruo que tiene que vengar la muerte de su familia acabando con el malvado Señor de las Bes tias. Gráficos decentes junto con unos elegantes sonidos hacen de él todo un clásico.

GLOBAL 80%

SONIC THE HEDGEHOG

Toma el control del legendario puerco espín azul al tiempo que corre por las plataformas de las minas del Dr. Robotic. Sonic, en su versión para 8 bits es uno de los mejores, si no el mejor juego de plataformas; combina unos desplazamientos suaves con animaciones fluídas y jugabilidad interesante. Imprescindible.

GLOBAL 90%

SONIC THE HEDGEHOG II

¡Qué! ¿Pensabas que Sonic había llegado al límite de lo que podía ser un juego de plataformas para Master System? Bién, ¡prueba esto ! El juego se mantiene casi como el original, pero incluye más niveles y mucha más adicción. ¡Brillante!

GLOBAL 96%

SPEEDBALL

Esta es una buena conversión del título para Amiga, especialmente con el nivel de dificultad que tiene para dos jugadores. Sin embargo, ha sido superado por su sucesor Speedball II.

GLOBAL 79%

SPIDERMAN

Sí, es otro juego de plataformas, pero esta vez es diferente. Spidey puede hacer casi todo aquello que hacía en los comics, como por ejemplo colgarse con las telas, hacer escudos y tirar bolas de tela. Spiderman se juega muy bien, tiene buenos gráficos, unos soni dos normales y te costará terminarlo. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

SPV VS SPY

Spv Vs Spy se define como un juego arcade entre dos jugadores que no sorprenderá a nadie por sus gráficos y sonido, pero si por la calidad de su juego. Ve pronto a buscarlo, te llevarás una sorpresa.

GLOBAL 88%

SUPER KICK OFF

El legendario Super Kick Off se parece demasiado a la versión de Amiga, y se juega tan brillantemente como aquel. Un juego soberbio -uno de los mejores- para todos los futboleros. Y que tampoco debiera faltarle a nadie por las demás razones.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Aunque comparte su nombre con la carrera 3D de la máquina recreativa de Sega, no es una conversión estrictamente hablando. Pero no estamos diciendo que sea mala. El 3D es rápido y efectivo y se juega muy bien, incluso hasta en el modo un jugador en el que corres contra una cuadrilla de coches bobos controlados por el ordenador. Si estás buscando algo que requiera habilidad, para de buscar, lo has encontrado.

GLOBAL 92%

SUPER MONACO GP II

¡Uah! Lo que podía haber sido una estupenda secuela al juego original, se ha convertido en una birria por la falta de velocidad. Aun que parezca que vas a 200 mph, parece un cuarto de la velocidad real. Adiós interés, adiós alegría. La gran cantidad de opciones es excelente, pero la jugabilidad es casi nula.

GLOBAL 41%

SUPER SPACE INVADERS

La idea detrás del lanzamiento de Super Space Invaders era adornar el juego original con algunas de las nuevas características de los actuales juegos masacra marcianos -más energía y desplazamientos-, por ejemplo. Funciona, y el resto del juego es muy entretenido.

GLOBAL 82%

SUPER TENNIS

Ya es casi un viejo, la acción es algo básica, con no muchas veleidades gráficas o toques mágicos para darle un poco de vida. Aunque se puede jugar razonablemente, no es un rival digno para el reciente Wimbledom Tennis.

GLOBAL 82%

SUPERMAN

No está nada mal. Esta versión es mejor que la de Mega Drive, cosa que ya iba siendo hora, ¡hombre! Es rápido, duro y muy, pero que muy jugable.

GLOBAL 75%

STREETS OF RAGE

Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres debido a su gran tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

GLOBAL 63%

TAZ-MANIA

De brillante aspecto y estupendos gráficos, Taz-mania promete mucho más de lo que dá. La poca

cantidad de enemigos dice muy poco acerca de su duración. Lo acabarás en un pis pas.

GLOBAL 71%

TEDDY BOY

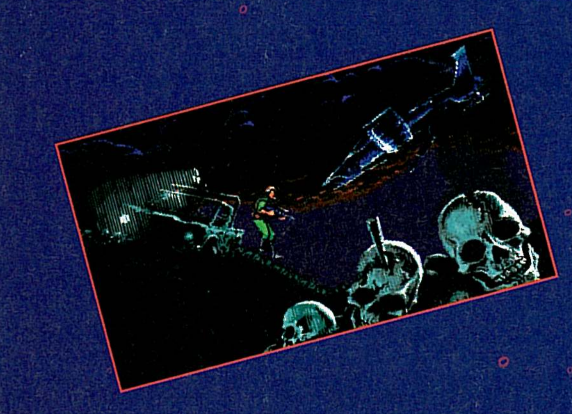
Este cartucho no fue nunca un gran cartucho, pero con su nuevo precio no es una mala compra. Los gráficos no son malos, pero tampoco buenos, y la jugabilidad no es muy allá. A pesr de todo es un juego decente.

GLOBAL 69%

TERMINATOR

Una interpretación genial de la película de 1984. Es mucho mejor que la versión para Mega Drive. Se necesita mucha habilidad para recorrer con fortuna todas las plataformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por intentar proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator. Se hace necesaria una investigación.

GLOBAL 82%



TRANSBOT

Este temprano mata marcianos de Sega se ve algo desangelado ante éxitos posteriores, como por ejemplo R-Type, pero por lo menos tiene algunas armas más para mantenerte ocupado. La otra ventaja es que es un cartucho no muy caro.

GLOBAL 75%

VIGILANTE

Esta conversión del éxito de los recreativos intenta mantenerse todo lo fiel posible, a pesar de los parpadeos y de que algunas de las figuras y sus sonidos son algo liantes. Sin embargo, la jugabilidad se mantiene, por lo que si estás detrás de un mata marcianos no muy pesado, este es tu cartucho.

GLOBAL FALSO

WIMBLEDON TENNIS

Este es el mejor juego de tenis Sega por un minúscula margen. Es rápido, hay muchos modos de juego y el modo campeonato necesita de mucha práctica para ganar. El modo dos jugadores es aún más divertido. No estaría de más considerarlos si tienes algún jugador más m rodeando.

GLOBAL 80%

WONDERBOY

Aunque empieza ya a mostrar su edad y es un poco repetitivo. Wonderboy es aún hoy día una buena oferta, con sencillos gráficos y una banda sonora de lo más alegre.

GLOBAL 80%

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

Aventura arcade de gran intensidad, Wonderboy in Monster World presenta el desafío suficiente como para no aburrirse con él, además, es muy divertido y cautivador.

GLOBAL 88%

WONDERBOY III

Mejor que el primero por una gran diferencia, es un juego que estará en tu consola durante mucho tiempo, pero tampoco es un juego qu e vayas a terminar en dos días. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es un juego de Golf. ¿Qué más podemos decir? Bién, tiene un campeonato exclusivo, acción realista, muchos campos y es un completo desafío. Si te gusta el Golf y estás buscando un buen juego de golf, ¿por qué no este?

GLOBAL 92%

WORLD GAMES

Contando con andar sobre troncos, montar sobre toros, saltar barriles y alguna que otra cosa, es completamente desesperante. Aunque gráficamente es muy agradable, pronto se vuelve muy aburrido y terminal. Mejor te olvidas de él.

GLOBAL 50%

WORLD GRAND PRIX

Un juego de carreras muy decente que es gráficamente impresionante y te reta a un dasafío completo. No es tan bueno como Super Monaco GP, pero es lo suficientemente diferente como para tener los dos.

GLOBAL 81%

WWF STEEL CAGE CHALLENGE

Este juego es tan divertido como encontrarse al más antipático de tus vecinos en el ascensor. La lucha WWF siempre ha sido interesante, pero nadie la había aplastado de esta manera.

XENON 2

Otra conversión de Amiga, esta vez del super juego de desplazamiento vertical de los Bitmap Brothers. Los gráficos son geniales, pero el desplazamiento es algo lento y maniático. Sin embargo, lo que cuenta es la jugabilidad y Xenon 2 la mantiene bien alta. Si tuviera unos cuantos niveles más, sería un clásico.

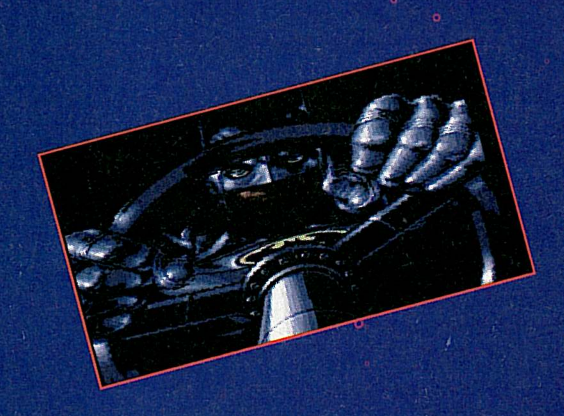
GLOBAL 84%

GAME GEAR

BATMAN RETURNS

Estupenda adaptación de la idea de la película. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la versión de Mega Drive. Una compra decisiva para jugadores expertos.

GLOBAL 79%



CHUCK ROCK

Sus fantásticos gráficos, su animación de fenomenal factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de lanzamiento de rocas lo convierten en uno de los mejores juegos de acción de plataformas que puedes conseguir para la Game Gear.

GLOBAL 90%

COLUMNS

Es un buenísimo clónico de Tetris. en lugar de hacer líneas horizontales, tu objetivo es crear filas de colores con ayuda de los bloques de cristales en caída. Rápido, adictivo y muy desafiante, pero al mismo tiempo relajante. Una buena compra.

GLOBAL 85%

CRASH DUMMIES

El baile de San Cristobal (patrón de los conductores). Este cartucho es de lo más dulce, tienes que estrellar a los Dummies contra la pared procurando que se destrocen lo más posible. Muy interesante y macabro.

GLOBAL 85%

DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

¡Args! ¡La gran fortuna de Tío Gilito ha sido robada por una malvada bruja! Deteniéndose solamente a recoger su mazo, el Pato Donald la persigue a lo largo de varios niveles de desplazamiento horizontal. Lo que tenemos aquí es un mega-juego de plataforma que inclu so dura más que Sonic the Hedgehog. Una opción para la Game Gear que no debe faltar en tu biblioteca de juegos.

GLOBAL 92%

G-LOC

Vuela sobre el paisaje tridimensional derribando aviones e instalaciones enemigas en esta conversión de la máquina de monedas de Sega, que ya era sorprendente en el aspecto gráfico. Los GLOBAL s de G-Loc no están mal, pero el juego tiene un ritmo bastante frenético y dispones de un montón de niveles que superar.

GLOBAL 82%

INDIANA JONES III

Unete a Indiana Jones en sus correrías por cinco niveles de acción de plataformas, tratando siempre de estorbar a los nazis en sus esfuerzos por localizar el Santo Grial. Gráficamente te proporciona exactamente lo que la Game Gear puede ofrecer. Pero es una pena que sea tan difícil, ya que tiende a cansarte un poco, pero de todos modos es un juego bastante bueno.

GLOBAL 83%

LITTLE MERMAID

¡Qué bonitas son las películas de Disney! Pues no, este cartucho no es todo lo bueno que debiera ser. Como juego es pésimo, corto y difícil de controlar. Estupendo para los niños, pero nulo para los mayores. Evítalo.

GLOBAL 43%

MICKEY MOUSE

¡Oh, no! ¡Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey! Por eso, inevitablemente Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataforma del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para la Game Gear.

GLOBAL 91%

MICKEY MOUSE 2

Probablemente la mejor aventura arcade para Game Gear. Llena de colorido y desbordante fantasía, Mickey Mouse 2 gustará a todo el mundo, especialmente a los más pequeños. ¿Qué haces que no sales a comprarlo?

GLOBAL 92%

NINJA GAIDEN

Conviértete en Ryu, el maestro ninja, en su travesía por los escenarios de desplazamiento horizontal, dando palizas a troche y moche a los diabólicos seres con los que te encuentras. Es muy rápido extremadamente frenético, y lo único que lo estropea es que es demasiado fácil.

GLOBAL 86%

OUTRUN

Ponte al volante de un Ferrari Testarossa y acelera a tope por las carreteras tridimensionales para cruzar el primero la meta en la agotadora carrera Outrun. Sus gráficos son bastante decepcionantes y los sonidos son como gorjeos, pero el auténtico problema es que el juego no es lo bastante divertido.

GLOBAL 64%

OUTRUN EUROPA

Correr a toda velocidad a bordo de Porsches, jetskis o motocicletas puede ser superdivertido en la vida real, pero en la Game Gear, con un planteamiento repetitivo, unos gráficos bastante sosos y un movimiento tridimensional traqueteante no lo es tanto. Sólo medio- medio.

GLOBAL 63%

PENGO

Ponte la heroica capa de un pingüino con sed de venganza y aplasta los invasores merodeantes con bloques de hielo en esta aceptable conversión de la antigua máquina de monedas. Al igual que PacMan, es sencillo y bastante adictivo, pero la novedad desaparece rápida mente.

GLOBAL 48%

PRINCE OF PERSIA

Primeramente visto en Pc, Prince of Persia fue el primero de los juegos en mostrar esa fluidez de movimientos y estupenda animación de los personajes. Es un cartucho que DEBES tener.

GLOBAL 91%

ROBOCOP 3

No estaría nada mal si no fuera por lo mediocre que es. PAsa de él como a veces pasas de tus hermanos.

GLOBAL 51%



SHINOBI

Cinco niveles de tajos y estocadas frenéticas te esperan en esta adaptación para Game Gear de la máquina de monedas de Sega. Este juego tiene unos gráficos y un sonido excepcionales, además de un planteamiento que te hace volver a tu Game Gear una y otra vez.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG

El famoso erizo azul de lomo puntiagudo de Sega llega a la Game Gear en este rápido juego de plataformas con unos gráficos excepcionales. Es un excelente título para la Game Gear, en el que

la tecnología de 8 bits se aprovecha al máximo. Es divertido y adictivo (a unque un pelín fácil) y merece la pena tenerlo.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG II

De nuevo las púas de nuestro querido erizo azul hacen su aparición, mezcladas con animados gráficos, un planteamiento acelerado y un nivel de máxima dificultad, que lo convierten en una admirable continuación, a pesar de la notable ausencia de Colitas. Sin embargo , la reducida visibilidad hace casi imposible ver dónde va Sonic, y en qué se está metiendo. Sin embargo sigue siendo Mega-divertido y sería una tontería no tenerlo.

GLOBAL 80%

SPIDERMAN

El sorprendente Hombre Araña llega a la Game Gear para enfrentarse al Kingpin, a Venom, al Lagarto, al Doctor Octopus, a Electro, al Hombre de Arena y al Duende en una serie de etapas de desplazamiento en ocho direcciones. Es muy divertido de jugar y enormemente desafiante. Una opción obligada para todos los posibles lanzadores de tela de araña e incluso para cualquiera que busque un buen juego de plataforma.

GLOBAL 86%

STREETS OF RAGE

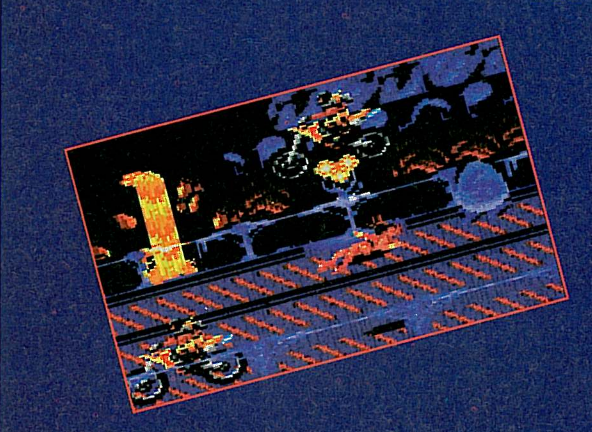
Streets of Rage para Game Gear es un producto gráficamente sorprendente ¡tanto que es casi exacto a la versión de Mega Drive! Aunque sólo hay dos personajes, la acción luchadora de los niveles de desplazamiento es tan divertida como siempre. Hay un par de puntos débiles, como por ejemplo que te dan una paliza inmediatamente después de recuperarte de otras anteriores, pero de todos modos merece la pena echarle un vistazo. El modo de enlace de dos jugadores es también fenomenal.

GLOBAL 80%

STREETS OF RAGE II

¡Guau! Un cartucho de 4 megas para Game Gear. Mucho mejor que el juego original; uno de los mejores juegos de acción de desplazamiento horizontal para tu pequeña consola portatil.

GLOBAL 89%



SUPER KICK OFF

Esta conversión para Game Gear del mejor juego de futbol jamás creado es un auténtico éxito, con una acción frenética y de rápida respuesta y un sorprendente manejo del balón. Con uno o dos jugadores, casi se podría decir que es el milagro de las consolas, por lo que en estos momentos es el mejor juego que se puede adquirir para la Game Gear.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Uno o dos jugadores pueden tratar de satisfacer su necesidad de velocidad participando en Super Monaco Gp. Esta conversión no es muy y fiel a la máquina de monedas de Sega, pero ofrece una cierta diversión. Desgraciadamente, la acción cansa muy rápidamente y los gráficos y el sonido son pura porquería.

GLOBAL 58%

SUPER SPACE INVADERS

Versión revisada y adecuada a los nuevos tiempos del ya clásico Space Invaders. Sigue siendo uno de los mejores matamarcianos de toda la historia de los juegos. Si te consideras un gran jugador y no lo tienes, malo.

GLOBAL 91%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es una excelente simulación de golf con perspectiva en tercera persona de US Gold. Los gráficos son bastante detallados y el sonido es fabuloso, con unas divertidas voces sarcásticas. Con sus cuatro campos de 18 hoyos, te ofrece mucho juego por su precio. Una apuesta esencial.

GLOBAL 92%

MEGA CD

BATMAN RETURNS

Una buena muestra de lo que puede dar de sí el Mega CD en el futuro. Literalmente son dos juegos en un disco. Si quieres tener algo impactante, cómpratelo.

GLOBAL 90%

DRACULA

Es poco probable que te decidas a comprarlo, aunque a pesar de todo, si lo que quieres es sorprender a tus amigos con el Mega CD vete a buscarlo a la tienda, eso sí, no pases de la presentación; ¡es lo mejor del juego!

GLOBAL 51%



SWITCH

Con unos gráficos y una presentación francamente increíbles, Switch está destinado a ser todo un estándar para los juegos de Mega CD, aunque luego se queda un poco corto en lo que se refiere a duración.

GLOBAL 70%



RASTRILLO

¿Sabéis lo que es un rastrillo? ¿no?, nosotros os lo explicamos. Viene a ser algo así como una especie de sitio en el que todo el mundo puede entrar y exponer sus artículos, bien para comprar nuevos, bien para vender los viejos, o para cambiar los que ya tiene.

Esta página intenta ser eso mismo, pero a lo SEGA, o sea, para que vosotros podáis intercambiar vuestros cartuchos de juegos, o venderlos, o comprar otros nuevos. También podréis vender vuestra consola o accesorio, o quien sabe, quiza encontreis aquel joypad que un día visteis en algún sitio y resulta que era demasiado caro.

Rellenad el cupón de la parte inferior y a ver si tenéis suerte y podéis deshaceros de todo aquello que no os guste o ya estéis cansados.

Quiero comprar juegos, entre otros: Columns, World Cup Italia 90, Spiderman, Chuck Rock, Mickey Mouse 2, Sonic 2, todos para la Master System.
CARLOS GRAN MARTINEZ
c/ Príncipe de Asturias, 10 - 6ºC
03600 Elda (Alicante)
Tlf.: 539 12 23

Compro el juego Global Gladiators.
JAIME PERELLO MURIA
c/ Gerona, 139
43877 San Jaime d'Enveja (Tarragona)
Tlf.: 46 86 45

Compro el juego Streets of Rage II
SERGIO MUÑOZ BILBAO
Tarifa (Cádiz)
Tlf.: 681463
(Parece ser que por más que digamos las cosas no nos hacéis ni puñetero caso. A ver si rellenamos bien los cupones, en realidad es peor para vosotros. A este chiquito le faltaba el número de la calle, el que quiera venderle el juego a ver dónde se dirige, ¿eh?. Por lo menos ha puesto el teléfono).

Compro a 4.000 pesetas cada uno estos juegos: 688 Attack Sub, Afterburner II, Dick Tracy, D. Robinson Basket, Ecco the Dolphin, Mickey and Donald, Lemmings (Mega Drive).
JOSÉ MARTIN GARCIA
Avda. Carlos III, nº 341 - Venta Vitorino
04720 Aguadulce - Roquetas de Mar (Almería)

Compro cartuchos para la Mega Drive. A muy buen precio. También cambio juegos, pero sólo con gente de Vigo. Llamar a partir del 20 de septiembre.
LORETO DIAZ ABAL
c/Zamora, 81 - 5ºB
36203 Vigo (Pontevedra)
Tlf.: (986) 41 81 19

Vendo juegos de Mega Drive (Kid Chameleon, Quackshot, Sonic, italia 90, etc.). Muy bien de precio y en buen estado. Llamar de 10 a 19 h. de lunes y viernes al teléfono (93) 334 45 96.

Vendo Batman Returns y Sonic II por 8.000 pts y Pit Fighter por 3.500 pts.
FRANCESC BENITO GARCIA
c/ Valencia, 549-551
08026 Barcelona
Tlf.: 246 07 17

Vendo Mega Drive con dos mandos y los juegos Sonic, Super Kick Off y Flashback por 30.000 pts. o sólo Super Kick Off por 6.000 y Flashback por 8.000.
Francisco Fernández Vega
c/ Roger de Flor, 6-8 5º4ª
08400 Granollers (Barcelona)
Tlf.: (93) 879 55 39

Vendo Game Gear con 10 juegos de este sistema, 2 juegos de Master System, adaptador para Master System, adaptador a la red y joystick por el módico precio de 45.000 pts.
CARLOS PRIETO MINGUELA
c/ Bocángel, 22-5ºD
28028 Madrid
Tlf.: 356 06 24

Vendo Master System de 5.000 pts. para abajo. GRACIAS.
OSCAR GARCIA
c/ América, 80 ático 3ª
08924 Santa Coloma de Gramanet (Barcelona)
Tlf.: (93) 392 72 57/392 04 58

Vendo Master System II, control pad, control stick, Alex Kidd en memoria, Galaxy Force, Scramble Spirits, Rescue Mission, Back to the Future II, Super Monaco GP, Rambo III, Aerial Assault, Shooting Gallery.
LUIS PELEGRIN ARNAL
c/ Guifre El Pilos, 2
08840 Viladecans (Barcelona)
Tlf.: 658 63 11

Vendo los siguientes juegos: Spy-Spy, Alex Kidd High-Tech World. Los dos juegos por 6.000 pts.
AITOR LLAMERO PÉREZ
c/ Lin de Cubel, 1 - 2ºA
33120 Pravia (Asturias)
Tlf.: (98) 582 23 00

Vendo Master System II con 2 joysticks y 2 juegos. Seminueva. Sólo por 10.000 pts. Llama a mediodía. Tlf.: 28 35 07
JESUS ROMERO RUEDA
Avda de la Cinta, 8 - Bajo B
21005 Huelva

Vendo Superthunder Black (2.000 pts), World of Illusion, Tazmania, Indiana Jones, Chuck Rock, Wrestlemania y Alien III (3.500 pts. cada uno).
TEO MORTI CANTAREROS
Apartado de correos nº 68
30850 Totana (Murcia)
Tlf.: 42 22 91

Vendo lote de Master System con un precio de 45.000 pts por tan sólo 25.000 pts. y se compone de: Master System II + 2 pads + 6 juegos + joystick "SG Fighter". Soy **MANUEL** y mi teléfono es (94) 440 74 40

Vendo 4 juegos para Mega Drive: Revenge of Shinobi, Castle of Illusion, Donald Quackshot y Sonic por 8.000. Llamar al (95) 435 18 25 **(MARIO).**

Vendo consola Master System II con cuatro juegos a escoger entre: World Soccer, Paperboy, Psychic World, Golden Axe, Enduro Racer, Sonic 2, Rc Grand Prix, Michael Jackson's, Transbot, Indiana Jones, por 10.000 pts.
OSCAR ENGUITA ROVIRA
c/ Llibertat, 16-18 4-1
08800 Vilanova i la Geltrú (Barcelona)

Vendo consola Master System II de un año con: 1 mando, juegos Alex Kidd, Running Battle, Tazmania e Indiana Jones and the Last Crusade.
JORGE CATALAN LEDESMA
c/ León XIII, 39 - 3º
08940 Cornella (Barcelona)
Tlf.: 377 14 95 (preguntar por Jorge)

Vendo los juegos European Club Soccer (Mega Drive), The Cybershinobi (Master System), Ghostbusters (Master System) y Kick Off (Master System).
HÉCTOR GARCIA SANZ
c/ Valencia, 66 atc 1º
08015 Barcelona
Tlf.: 226 12 30
(Nada, que ni puñetero caso. Este chavalín se ha pasado de rosca con los tachones. Como castigo le ponemos solamente un número de teléfono -más que nada porque hay puesto tantos números que no se sabe cuál es-).

Me gustaría vender los cartuchos: Fatal Fury, Spiderman, Streets of Rage, Sonic 2 (Mega Drive) cada uno vale 5.000 pts. Están prácticamente nuevos.
ALEJANDRO HERNANDEZ SAEZ
c/ Canónigo Molina Alonso, 23
04004 Almería
Tlf.: 24 03 64

Vendo Master System II con Alex Kidd, Asterix y Xenon II. Precio: 17.000 pts.
JESUS HERNANDEZ CABALLERO
c/ Sirio, 18 - 3º izquierda
03007 Alicante
Tlf.: 528 96 29

Vendo los juegos de Rambo III y Tazmania en buenísimo estado. Llamar al número 17 33 06 de las 14 h. hasta las 15 h. Festivos no.
JOSÉ SANTI FRUCTUOSO FERNANDEZ
c/ Cataluña, 4
30739 Dolores de Pacheco (Murcia)

Vendo Master System II + Alex Kidd + 2 juegos a elegir + joystick Maverick + 2 mandos de juego. Todo por solo 12.000 pelas y está en perfecto estado.
JOSÉ R.
c/ Raigras, 4 - Bajo A
28026 Madrid
Tlf.: 569 12 92

Vendo los juegos Wrestle War, Castle of Illusion, World Cup Italia'90 y California Games (Mega Drive) a precio negociable. Si no quieres los 4 puedes comprar 1 o 2.
GONZALO PÉREZ SILES
c/ Canillas, 63 - 4ºA
28002 Madrid
Tlf.: 413 39 05

Vendo Master System II con Alex Kidd, Castle of Illusion, Sonic, World Cup, Super Monaco GP y Afterburner, todo por 10.000 pts. o también por separado.
EDUARD RUZ ESTEVEZ
Avd. Mediterranía, 21
17411 Vidreres (Girona)
Tlf.: (972) 85 08 32

Vendo los juegos Altered Beast y Spiderman para Mega Drive, cada uno a 2.500 y también vendo los dos por 4.500. Preguntar por Edu. Tlf.: (93) 322 46 47

Vendo juego Quackshot para Mega Drive. Está nuevo, con caja de instrucciones. El precio es de 4.500 pts. Llamar al (96) 359 73 64 y preguntar por Carlos.

Vendo Joe Montana Football para Master System por 3.000 pts. con un año de vida.
JUAN JESUS PAYAN CAPEL
c/ Agata, 8 - 1º izquierda
04009 Almería
Tlf.: 22 47 34 (preguntar por J. Jesús)

Vendo Master System 2 en perfectas condiciones con dos mandos y juego de Alex Kidd grabado. Todo por 6.000 pts. La razón es porque quiero comprar una Mega Drive.
FERMIN ALARCON GONZALEZ DE LARA
c/ Conde de Ureña, 31
29012 Málaga
Tlf.: (95) 226 31 54

Vendo Mega Drive con dos mandos y uno de ellos de avión por 53.000 pts. y con los juegos Afterburner 2, Castle of Illusion, Sonic 2, Columns y Fatal Fury. Preguntar por Alex.
Manuel Alejandro Chambo Sánchez
c/ Ramón y Cajal edf. San Fernando III - 1ºB
18003 Granada
Tlf.: 28 65 67

Vendo Master System I con 2 pads y 5 juegos en perfecto estado por sólo 13.000 pts. Llamar a Jordi al teléfono (93) 892 01 05.

Vendo videoconsola Master System 2 con los juegos Asterix y Enduro Racer, razón comprarme Mega Drive, por 19.500 pts.
JOSÉ DAVID MOLANO MARTINEZ
c/ Norberto Acedar, 16 - 8ºB
48903 Retuerto (Vizcaya)
Tlf.: 490 16 68

Vendo Alien 3 de Mega Drive por 4.000 pts o lo cambio por X-Men, European Club Soccer, Spot, World of Illusion, Wonderboy III o IV, Lemmings, Chuck Rock, Turtles Hyperstone, Sunset Riders.
IVAN DOMINGO
c/ Menéndez Pelayo, 2 - piso 4º 2
08800 Vilanova i la Geltrú (Barcelona)
Tlf.: (93) 815 80 63

Vendo el juego Wrestle War para Mega Drive por 4.500 pts. Llamar al (918) 22 83 02 y preguntar por Juanín.

Vendo Master System II con juegos Sonic 2, Alien 3, Chase HQ, Scramble Spirits y California Games, 2 pads, Alex Kidd en memoria o cambio por Mega Drive.
PABLO BARBEITO MEILAN
c/ Rep. Argentina, 56 - 5º derecha
15160 Sada (La Coruña)
Tlf.: (981) 62 01 16

Vendo Master System II, un control pad, un control stick y 7 juegos: Altered Beast, Asterix, World Soccer, Tazmania, MS Pacman, Bonanza Bros y Alex Kidd in Miracle World por 30.000 pts. O lo cambio por Mega Drive, Action Pack.
VICTOR FERRIOL GONZALEZ
Camino Moncada, 61 B, puerta 29
46025 Valencia
Tlf.: 348 18 18

Vendo o cambio videoconsola Atari Kinway 2600 con 128 juegos por una Master System con algunos juegos.
JULIAN HERREROS LOPEZ
c/ Arena, 37
13300 Valdepeñas (Ciudad Real)
Tlf.: 31 13 23

Vendo o cambio Sonic 2 por 5.000 pts. o por el juego Super Kick Off con instrucciones. Para Master System II.
JAVIER IZCO NIETO
c/ Juan de Austria, patio 37 puerta 10
46100 Burjasot (Valencia)
Tlf.: 364 53 52

Cambio un juego de Mega Drive por Arcade Power Stick. Llamar a las 22 h. al teléfono (91) 364 02 45. Preguntar por **RUBÉN.**

Quiero cambiar un cartucho de Mega Drive por otro, por ejemplo el de Super Monaco GP, pero que me devuelvan el mío después de jugar.
ALEXIS GALLEGO EXPOSITO
Avda. P. España, 148 VDAS bloque A portal 2 piso 1ºB
Santa Cruz de Tenerife
Tlf.: (922) 64 93 48

Cambio dos mandos a distancia nuevos por el Fatal Fury, Streets of Rage II, Flashback o Deadly Movies. Los mandos y los juegos son de Mega Drive.
CARLOS ESQUENA PALACIOS
c/ La Plana, 18
08830 Sant Bol de Llobregat (Barcelona)
Tlf.: 630 62 04

Cambio juegos de GG Global Gladiators, Alien III, G.F. KO Boxing, Berlin Wall + adaptador MSII + Terminator, Sonic, Cyber Shinobi, todo por 2 juegos buenos de Mega Drive.
ALEX MUÑIZ OLIVERA
c/ Santa Cruz, 5 - 5º2ª
08024 Barcelona
Tlf.: (93) 237 58 28

Quiero cambiar el juego Battle Out Run de la videoconsola Master System II.
LUIZ QUILEZ SERRANO
c/ Mayor, 3 - 1ºC
13440 Argamasilla de Cva. (Ciudad Real)
Tlf.: 47 72 75

Cambio juegos de Mega Drive Tale Spin y Two Crude Dudes por juego que me convenga (que me guste).
IVAN FERNANDEZ MECA
c/ Pradolongo Torre 1 piso 4ºB
28041 Madrid
Tlf.: 341 33 26

Cambio Arnold Palmer Torunament Golf por cualquiera de estos: EA Hockey, Populous, Afterburner II, Chakan, Pacmania, Revenge of Shinobi, Arch Rivals, Super Monaco GP, WWF Wrestlemania, European Club Soccer, Desert Strike.
DANIEL PALMA MACIAS
c/ Infanta Beatriz, 8 - 2ºC
11540 Sanlúcar de Barrameda (Cádiz)
Tlf.: (956) 36 13 52 desde las 18 a las 21 horas.

Cambio Sonic I por Sonic II. Cambio Super Hang-On por Pedro Picapiedra. Vendo Tazmania por 4.000 pts.
MIGUEL ANGEL PEÑA GOMEZ
c/ Llera, 5
23470 Cazorla (Jaén)
Tlf.: 72 20 85

Quiero cambiar el juego Super Turn Blade por el juego Golden Axe II de Mega Drive Sega.
ALBERTO RIZO
c/ Poeta Miguel Hernández, 14
03201 Elche (Alicante)
Tlf.: 544 47 27

Cambio Streets of Rage II para Mega Drive por Fatal Fury o Lemmings en buenas condiciones.
DIEGO MORILLA SANCHEZ
c/ Miguel Bueno bloque B 7ºC
29640 Fuengirola (Málaga)
Tlf.: (95) 246 22 98

Cambio juego Golden Axe o Spiderman por Super Monaco GP II. Todos de Mega Drive.

VENDO CAMBIO COMPRO

EDUARDO MEDINA CAMACHO
c/ Illescas, 36 - 2º4
28024 Madrid
Tlf.: 717 12 06

Me interesaría cambiar el juego Chakan por European Club Soccer, Shinobi III o por cualquier juego bueno de lucha.
JUAN MANUEL JIMÉNEZ ISLA
c/ Doctor Blanca, 2 - 2º
18320 Santa Fé (Granada)

Cambio Moon Walker por Streets of Rage II. Espero que alguien me lo cambie pronto.
ANGEL SANZ ESCARTIN
c/ Miguel Fleta, 6
22006 Huesca
Tlf.: 21 35 66 o 24 54 73

Cambio el juego Where in the World is Carmen San Diego por cualquier título o vendo por 4.900 pts. Precio real 9.000.
MIGUEL ANGEL LOPEZ CEBALLOS
Av. Blasco Ibáñez, 19 - 4
46970 Alacuas (Valencia)
Tlf.: 150 79 07

Quiero cambiar el Sonic de la Master por otro de igual calidad, si puede ser de lucha. Lo vendo con instrucciones por 4.900 pts.
ISAAC LOPEZ RIZ
Rambla Sama, 18 - esc B 4º 1º
08800 Vilanova i la Geltrú (Barcelona)
Tlf.: (93) 893 61 72

Cambio por otros cartuchos los juegos Moonwalker, The Lucky Dime Caper y Mercs.
VALERIANO TORTOLA LUIS
c/ Olmo, 15
16600 San Clemente (Cuenca)
Tlf.: (966) 30 11 76

Quiero cambiar el Strider de Master System 2. Es un poco difícil pero con el tiempo le cogerás el tranquillo.
Alfonso Vega
c/ Biaritz, 1 - 3ºB
28028 Madrid
Tlf.: 725 82 55

Cambio Sonic II por cualquier juego que me guste en especial Fatal Fury. preguntar por Raúl.
RAUL GACITUAGA ESPINOSA
c/ Portal, 20 - 9ºA
28018 Madrid
Tlf.: 507 50 01

Desearía cambiar el juego Mega Pack, es decir: Super Hang-On, Columns y World Cup Italia'90 por sólo Fatal Fury de Mega Drive.
PEDRO TEJADA NARANJO
c/ José Menéndez Pidal, bloque 64 piso 2ºB
06800 Mérida (Badajoz)
Tlf.: (924) 37 12 27

Cambio juego Prince of Persia por cualquier otro juego. Interesados llamar al 375 05 29 de Paiporta (Valencia) hasta las doce del mediodía. Preguntar por **ISRAEL.**

Cambio Enduro Racer por los Picapiedra, Chuck Rock, Streets of Rage o Mickey Mouse II.
MANOLO ROSADO GIL
Avda La Feria, 28 - 3º puerta 5
46860 Albaida (Valencia)
Tlf.: 290 02 39

Cambio Shadow Dancer por Simpson. Llama al teléfono 69 53 23 y pregunta por Lucas Lopez o si no envíame una carta a la siguiente dirección:
LUCAS LOPEZ
c/ Ramón de Moncada, 34 edf Miraflores
07180 Santa Ronsa (Baleares)

Cambio Game Boy con 3 juegos, equipo y light boy o 4 juegos de Master System por Mega Drive con 1 juego. Pregunta por Geno. Tlf.: (986) 22 24 53. Sólo en Vigo.

Cambio los juegos Toki, Golden Axe, Monaco GP, etc. por Ghouls and Ghosts, Thunder Force 3, Shadow Dancer, etc. Todos de Mega Drive.
VALENTIN VACAS PRIETO
c/ Puerto Rico, 14 - 2º dcha
33212 Gijón (Asturias)
Tlf.: (985) 32 46 47

Cambio juegos de Mega Drive por juegos de Super Nintendo. Tengo el James Pond II, Wonder Boy III, Sonic y Last Battle y quiero el Super Ghouls'n'Ghosts.
ROBERTO DE LOS SANTOS PÉREZ
c/ Echegaray, 4
41800 Sanlúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf.: 570 13 78

Cambio Another World con dos semanas de uso por Fatal Fury, Flashback, Cool Spot o Tiny Toons en perfecto estado para Mega Drive.
IGNACIO ORTIZ PACHECHO
c/ Menéndez y Pelayo, 6 - 1º
03600 Elda (Alicante)
Tlf.: (96) 538 92 97

Quiero cambiar una videoconsola Master System II con dos mandos, un juego en la memoria y un cartucho por una Game Gear con cuatro juegos.
SERGIO JOSÉ LOBATO MARTINEZ
c/ Saez de Quejana, 49
23280 Beas de Segura (Jaén)
Tlf.: 42 43 66

Quiero cambiar mi Master System II y el juego Sonic por la Game Gear "4 en 1".
ANTONIO MANUEL MANZANEDA MARTINEZ
c/ Tobazo, 71
23280 Beas de Segura (Jaén)

Deseo cambiar mi cartucho My Hero de Master System por el cartucho Spiderman para siempre o para algún tiempo.
FRANCISCO RAMON PICAZO REQUENA
c/ El Cid, 20
02100 Tarazona de la Mancha (Albacete)
Tlf.: 49 72 07

Cambio juego de Mega Drive Tiny Toons por Super Kick Off. Llamar por las mañanas al teléfono (955) 23 40 34 y preguntar por Agustín.

Cambio o vendo juegos de Mega a mil y dos mil. Sólo Granada. Preguntar por José. Otros juegos más nuevos a 3.000 o 4.000.
JOSE ANTONIO CASTRO FUENTES
c/ Rey Ben Ziri, 28 - 3ºD
18013 Granada
Tlf.: 15 36 93

Club "El Terror Consolero" - Trucos Gameboy, Game Gear y Mega Drive, concurso dibujo, premios de colecciones pins.
Carretera de la Sierra, 70 - 8ºI
18008 Granada
Tlf.: (958) 21 02 74

CAMBIO COMPRO CAMBIO VENDO

Mandad este cupón a:
Rastrillo Mega Sega
Ginzo de Limia, 53 - Bajo
28034 Madrid

CUPON PARA UN PUESTO

Rellena este cupón con lo que quieras comprar/vender/cambiar. Pero enróllate y escribe claro que no tenemos ganas de dejarnos los ojos.

NOMBRE ____________________
DIRECCION ____________________
CODIGO POSTAL ____________________
POBLACION ____________________
PROVINCIA ____________________
TELEFONO (OPCIONAL) ____________________
TEXTO ____________________

☐ COMPRO ☐ VENDO ☐ CAMBIO

El mes que viene,

(¿será octubre?)



MAS Y MEJOR

(HiaHiaHiaHiaHiaHiaHiaHiaHiaHiaHiaHia...)


GAME GEAR
LLEVATELA DE CALLE POR
15.900 PTAS.
GAME GEAR, la aventura en su máxima expresión. ¡Llévatela de calle!. Un pasaporte de lujo para recorrer el mundo. GAME GEAR. La portátil color con más de 150 juegos a un precio de lo más osado. ¡ Tan sólo 15.900 ptas! (I. V. A. INCLUIDO). Y cuando la emoción te supere....¡ también convertible en tele!, tómate un descanso. GAME GEAR. Consíguela con el Columns, el mejor juego de habilidad con más de 100 fases. ¡Llévatela de calle!.
LA LEY
SEGA
DEL MAS FUERTE
COLUMNS
SEGA
Game Gear
Unitros